DOSYA

SIKI OYUNCUYA MOBİL OYUN TAVSİYELERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ağustos 2017/08 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 118 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

İNCELENDİ!
- **DIABLO III** NECROMANCER
- **CRASH BANDICOOT** N.SANE TRILOGY
- **GET EVEN**

ÖN İNCELEME

SPIDER MAN

PETER PARKER'IN MUHTEŞEM DÖNÜŞÜ




SYF.
54

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Oyunlar aslında biz "bitti" dediğimiz zaman bitiyor.





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

MEVSİM NORMALLERİ VE ANORMALLERİ

Tuğbek, bir kulağı telefonda panikle bizim kata geliyor. "Toplanın toplanın, çıkıyoruz. Çok ağır yağmur geliyormuş!" Pencereye dönüyor kafalarımız doğal olarak, çünkü güneşli pırıl pırıl bir gün var dışarıda. "Delirmiş herhalde" diye bakıyoruz Gizem'le birbirimize ve devam ediyoruz çalışmaya. Eh, ay sonundayız, bitirmemiz gereken bir sürü sayfa var. Tuğbek aynı panikle bir üst kata tırmanırken biz onu çoktan unutmuş durumdayız. Ama sadece 1,5 dakika falan sürebiliyor bu durum. O kadar hızla kararıyor ki hava, bulutların gelişini göremiyoruz.

Sonrasını siz de biliyorsunuz zaten, ya izlediniz bir yerlerde ya da bizzat yaşadınız... Önce taş gibi bir dolu yağışı geliyor, hiç vakit kaybetmeden elektrikler kesiliyor, dakikalar içinde bahçeyi su basıyor ve hep birlikte alt katta toplanıp "önce kimi yeriz" muhabbetine başlıyoruz.

27 Temmuz'da İstanbul'da yaşanan sel felaketi, küresel ısınmayla çarpık yapılaşmanın bir araya gelip neler başarabileceğinin küçük bir örneğiydi. Kimimizin evini su bastı, kimimizin arabasının kaportasında göçükler oluştu, kimimiz uçağını kaçırdı. Ve biz şanslı olanlardık. Durum çok umutsuz görünse de bir daha yaşanmaması dileğiyle ve hepinize geçmiş olsun diyerek bu konuyu kapatayım.

Oyunlar tarafındaysa her şey mevsim normallerinde seyrediyor. Koca Temmuz ayı boyunca tek bir büyük oyun çıkmadı ve inceleme sayfalarımız kuraklıktan kırılma tehlikesi geçirdi. Tabii ki dergiyi boş bırakacak değildik, bu boşluğu değerlendirip ne zamandır yapmak istediğimiz mobil oyunlar dosyamızı hazırladık biz de. Oyungezer editörleri ellerinden düşmeyen o telefonlarla ne yapıyor, hangi oyunda level kasıyor, nereye para harcıyor, ifşa ettik.

Diğer bölümlerimizi de tek tek anlatmak isterim ama bana bu kadarcık yer ayırıyorlar koca dergide. O yüzden küsüyor ve gidiyorum :)



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



İNCELEMESİ AZ, TUHAF TUHAF DOSYASI BOL BİR SAYININ SELAM'INDAN SELAMLAR!



İnsanlık ben görmeyeli güneş kremi adı verilen enteresan bir icat yapmış. Kullanınız arkadaşlar (bu satırları bileklerimi ve kollarımı masaya değdirmeden, klavyeyi piyano gibi kullanarak yazıyorum da...).

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ARES AYBAR

ŞİKÂYETİM VAR

Merhaba Oyungezer, ben sizi Şubat ayından beri takip eden bir okurunuzum. Çok fazla sorum yok ama.

1. Oyunlarda bulunan ve oyunun adını kirleten sorunlu hayran kitle yani internet dilinde "Cancer Fandom" hakkında bir düşünceniz var mı?

2. Tekken 7'nin ön siparişte daha az fiyatta olup satışa çıkınca fiyatının uçması hakkında bir düşünceniz var mıydı? *-Göktuğ Kara*

Selamlar Göktuğ. Resi 7, Gravity Rush 2 falan derken güzel sayıydı Şubat sayısı. Fate/Extella'nın inceleme sayfasındaki ilk ekran görüntüsü Oyungezer tarihinin en harika şeylerinden biridir ayrıca ^_^

1. Undertale konusunda bayağı duymuştum bu serzenişi ama kendim maruz kalmadım. Burada işte bir seçim yapmak gerekiyor. Ya oyuncu topluluklarının arasında yerini alıp o oyun hakkında sohbet edeceğin insanlarla birlikte olacaksın ve bu tip kanser kitleye de maruz kalmayı göze alacaksın, ya da benim yaptığım gibi oyunu oynayıp topluluklara pek girmeyeceksin, sohbet edecek insan bulmayacaksın ve anıların kendine kalacak. İki seçeneğin de artıları eksileri belli, tercih senin.

Bu konudaki düşüncelerimi fırsat oldukça yazılara sıkıştırmaya çalışıyorum. Başa çıkılamayacak bu takıntılı tiplerden uzak durmak en iyisi. Sadece oyunlarda değil, sosyal medya yüzünden her konuda türemeye başladılar. Birkaç arkadaşımla sohbet edip paylaşım isteğimi bastırıyorum. Bir de uzaktan Oyungezer'in forumunda dolaşıyorum. -Ares



2. Bir süre önce iyi örnek olarak göstermiştim Tekken 7'yi "bakın firmalar isterlerse ülkelere özel güzel fiyatlar belirleyebiliyorlar" diye, lafımı ağzıma tıktılar resmen. Her ne kadar ilk başta oyunu diğer AAA'ler gibi 200 TL civarında satışa sunsalar bu kadar sinirimin bozulmayacak olması bir çelişkiyse de "Yahu madem satabiliyorsunuz insan gibi bir fiyata satın, 200 TL ne?!?!?" diye hissetmekten de kendimi alamıyorum. "Neden böyle bir politika güttükleri konusunda bir fikrin var m?" diye sorarsan da, inan yok. Zaten bana kalırsa dövüş oyunları komple ücretsiz olsa, karakterler ücretli satılsa, yani MOBA formülünü benimsese, dövüş türü aşırı popüler bir eSpor haline gelebilirdi ama o başka bir sefere yapılacak uzun bir muhabbet.

Ön siparişte parayı erken alıp değerlendirme söz konusu tabii ama iki satış fiyatı arasındaki gereksiz uçurum hoş değil. Oyunların satış fiyatlarınaysa hiç girmiyorum. Ömer'in fikriyse ilginçmiş. eSpor açısından güzel bir adım olsa da evde rastgele karakter seçip kapışmak isteyen insanları denklemin dışına itmemek gerekiyor. -A

ABSÜRT SORULAR

Merhaba OGZ ekibi, size yaklaşık 2 aydır "ha yazcam yazıyorum" deyip yazamadığım ve absürt sorular sormayı düşündüğüm mektuba en sonunda başladım.

1. Japon kafası dozajı yüksek bir anime önerebilir misiniz?

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

2. CD ve posterleri özledim ben. Sırf bu yüzden kendim evde poster basıp üstü baskılı demo CD'si hazırlıyorum. Sonra derginin yanında gelmiş gibi seviniyorum. Yanlış mı ediyorum?

3. Çerez olarak leblebi mi yoksa çekirdek mi tüketiliyor dergi ofisinde?

4. Ben şu sıralar peder beyin alma sözü verdiği bilgisayarı bekliyorum. Merak ettim, bir dosya konusu olarak babaya bilgisayar/konsol aldırmaya çalışırken yaşadıklarınızı yazabilir misiniz?

İmla kötüyse kusura bakmayın.
-Göktay Kan

Sana da merhaba Göktay, absürtlük seviyesi bizim için bir kriter değil, gönlüne estiğince yaz yani ^_^

1. Ahahah çok enteresan soru sormuşsun. Japon kafayla kastını az buçuk anladım sanırım. Aklıma nedense ilk Haruhi geldi. Aşırı Japon kafa olduğundan değil ama şu anki Japon kafanın standartlarını belirleyen inanılmaz bir fenomen olduğundan olsa gerek, izlemediysen kesin izle. Güncel örnekleri gözümün önünden geçireyim biraz... Hah buldum! Food Wars! Bütün Japon kafalık standartlarına uygun, aşırı heyecanlı bir yemek yapma animesidir. Nasıl oluyor deme, oluyor. Daha da uç örnek istersen Prison School derim ama o cidden aşırı uç, hatta hayvanlık. Aile yanında izlemeyiniz.

2. Ne yalan söyleyeyim, ben de özledim be Göktay. Yani DVD vermek bayağı zor ama poster konusunda Serpil'e darlama maili atmaktan çekinmeyiniz. Adres: serpil@oyungezer.com.tr. Haa senin yaptığın normal mi? O konuda bir şey demeyeyim ^_^

3. Ben şu an Just Dance'ten bacağını yamultmuş, aylarca koltuk değneğiyle gezip oturmak zorunda kalmış, kilo almış bir insan olarak çerez olarak Eti Form'un suntalarından tüketiyorum. Hiç bana çekirdek mekirdek deme, canım çekiyor. Ama favorimiz fıstıktır. Hele şu turuncu cips fıstıklardan olursa... Yav diyeti bozduracaksın bana ayaküstü. Sunta iyidir, sunta candır...

Ayıptır söylemesi az önce bir pizza yemişim, yanında da bol patates kızartması... -A

4. Hah, eğlenceli konuymuş ya, teşekkürler, kenara not ediyorum.

Benim başlığım belli: "Hiçbir isteğe hayır demeyen ama almayan babaya karşı nasıl hayatta kaldım?" -A

Yine bekleriz.



"Her şey epik olabilir" diye bir söylem vardır animelerde. Yemek yapmak bile.

KONSOLLARDAKİ GİZLİ DÜŞMANIMIZ GRAFİKLERDEN VS. ZİYADE YÜKLEME SÜRELERİ. "LOADINGO" HARİÇ.

Videolarda Bu Ay



Oh be nihayet yıllardır beklediğim duyuru geldi! Pixar dünyaları Kingdom Hearts III'e geliyor! Hadi Marvel ve Star Wars o zaman şimdi de...
tinyurl.com/ogz-118-kh



Dunkey dostumuz oyun kritikleri konusunda ağır girmiş, biraz da abartmış ama çok haklı olduğu konular da var. Çuvaldızı gören oldu mu?
tinyurl.com/ogz-118-critics



Daredevil'ın FPS'sinin grafikleri gerçekçilik konusunda inanılmaz hayran bıraktı:
tinyurl.com/ogz-118-dd

KONSOL NESLİ KARMAŞASI

Selam OGZ! Yılların takipçisi olarak size ilk kez yazıyorum ve yazacaklarımın uzun olacağı korkusundan girişi kısa kesiyorum.

Benim meramım, konsol âleminin Pro ve X'leriyle. Her ne kadar Pro ile bir farkını göremesek bile, grafik muhabbetlerinin gereksizliği arşa çıkmadı mı? Nedir bu daha iyi grafik mevzusu, Horizon'ı, Andromeda'yı, The Witcher'ı hatta MGS V'i bile gördük biz bu makinelerde, daha neyin göz boyamasıyla daha iyi grafik muhabbetleri döndürüyorlar ki? Konsolların tek sorununun yükleme süreleri ve benzeri durumlar olduğunu düşünen tek ben miyim? Yani Fallout 4 oynarken yanıma derginizi alıp yükleme sürelerinde okuduğumu biliyorum, The Witcher'ı en zorda oynamış birisi olarak ölümün asıl sıkıntısının yükleme süresinde olduğunu ya da haritayı açarken, kılıca bir yağ süreyim derken saniyelik de olsa beklemelerde... Tüm bunlar varken neden markalar odaklarına daha iyi bir işlemci, HDD aktarım hızı ya da SSD desteği gibi şeyleri almak yerine grafik sürücüleriyle laf salatası yapma derdine düşüyorlar ki?

Geçen ayın O Niye Öyle Oldu konunuza atıfta bulunarak, açık dünya olmayan oyun oynayacağıma gider film, dizi izlerim demek istiyorum. Son zamanlarda açık dünya olmayan oyunlarda aşırı bayıyorum. "Ne zaman bitecek? Kaç bölüm kaldı?" diyerek resmen oyun oynamaktan sıkılıyorum. Oysa açık dünya oyunlarında yan görevlerle veyahut sağı solu gezmekten sıkılınca dur bir oyun oynayayım der gibi ana göreve girişiyorum. Yadsınamaz bir şekilde açık dünya oyunları seni oyunun içine çekme işini çok daha iyi beceriyor.

Hepiniz çok seviliyorsunuz, özellikle de Ömer Bey, siz! Ha bu arada bitirmeden, MA: Andromeda'nın çok hakkı yendi, yamalarla taş gibi oyun oldu, lüzumsuzsa eleştiriler yüzünden seriyi rafa kaldırtan herkesi kınıyorum ve onlara laflar hazırladım ama başka zaman dile getiririm. *-Samet Koç*

Sana da selam eski takipçi Samet!

Yükleme süreleri diyerek çok güzel bir yerden girmişsin cidden. Örneğin PS4'le PS4 Pro arasında yükleme süreleri açısından çok az fark var ki PS4'te yükleme süreleri senin de dediğin gibi kudurtucu olabiliyor. "Ben 4K falan oynamak istemiyorum, Bloodborne'da ölünce 10 saniye daha az bekleyeyim yeter" diyorsan geçmiş olsun mesela. Ama

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

tabii firmalar bu damardan girip pazarlama yapamazlar, "PS4 Pro'da yükleme süreleri yarı yarıya düşecek" deseler hem "4K!", "VR!", "60 fps!" derkenki etkiyi yaratamayacaklar hem de önceki konsolun yükleme süreleri konusunda yavaş olduğunu kabul etmiş olacaklar (PS'ten örnek verdim ama Xbox'ta da aynı şey geçerli tabii). Bunun yerine böyle bir sıkıntı olduğunu gündeme getirmemeye çalışıyorlar.

Zaten yükleme süresine kafayı takan tipler arada dergi de okusa, telefonla sosyal medyada da gezse oyunu oynamaya devam ediyor. Anlayacağın üzere biz zaten cepteyiz. Diğer yandan azıcık daha gereksiz detay için elindeki yeni konsolu bile değiştirecek çok insan var. Okul sonrası iş hayatımda öğrendiğim bir şey varsa o da konunun dönüp dolaşıp daha çok para kazanmaya bağlandığıdır. -A

Sana yakın kafadayım, ben de türdeşlerine göre daha az güzel olsa bile açık dünya oyunlarından daha fazla keyif alma eğilimindeyim (bkz. Andromeda). Ama açık dünya olmayan oyunlara da farklı yaklaşmak lazım. Mesela şu sıralarda Bayonetta'yı baştan oynuyorum ve bir yerden sonra "şimdilik yeter" hissi geliyor. Açık dünya oyunu olsa oyunda gider başka bir şey yaparım, Bayonetta'da oyunu kapayıp başka bir şey yapıyorum. Bu oyunun güzel olmadığı veya benim oynarken müthiş keyif almadığım anlamına gelmiyor. Sadece farklı bir mantaliteyle yaklaşılması lazım.

Her iki tarzı seven biri olarak ne zaman bitecek diye düşünülmesini garip buldum. Biten oyunlarda hedefin oyunu bitirmek gibi bir şey olması enteresan geliyor bana. Önemli olan zevk almak ve bitmemesini ummak olmalı. Oyunlar, oyun oynama şekilleri ve psikoloji bağlantısı üzerine bizi aydınlatan biri olsa keşke. Ancak tartışma programlarına çıkan hayatında hiç oyun oynamamış kişiler olmasın lütfen. -A

AÇIK DÜNYA OLSUN, ÇİZGİSEL OLSUN, FARK ETMEZ. OYUN İYİ OLDUKTAN SONRA HER ŞEKİLDE AKIP GİDER.

Andromeda hakkında söylediklerine katılıyorum. Bu ayın "O Niye Öyle Oldu"sunda da değindim zaten, 1-2 patlak yönden dolayı aslında çok güzel şeyler sunan oyunları aşırı gömebiliyoruz oyuncular olarak. Andromeda'da mesela o meşhur animasyon sorunları büyük ölçüde giderildi. Ha şu anki hali esas üçleme kadar iyi mi? Değil. Ama eli yüzü düzgün bir açık dünya aksiyonu mu? Kesinlikle. Tekrar edeyim kendimi: Seriyi sevenler Andromeda'ya burun kıvırırsa hata eder.

Sen de seviliyorsun brocan, yine buyur gel.

SELAM OGZ AİLESİ

Küçük kızım (1,5) daha okumadığım dergimin kapağını yırttı bu ay. Çok sinir oldum. Bir de büyük kızım var (4,5). Dinozor kategorisine girerim herhalde, değil mi? Yaşlıyım ama benim de sorularım var.

1. Baldur's Gate için yeni bir oyun çalışması var mı ki? Yapsalar ya sürekli yapsalar…

2. Şu an PC'de FFX oynuyorum ve bitmek üzere. İlk JRYO'm ve çok beğendim. Bundan sonra gene sıra tabanlı olsun istersem daha özgür hareket edebileceğim bir JRYO hangisini tavsiye edersiniz?

3. Ares selam. Ben menajerlik defterini Ultimate Soccer Manager 98 ile kapatmıştım ki bu oyunu zamanında deli gibi oynamıştım. Yeni çıkan oyunlar çok gerçekçi, ben futboldan anlamam. Dolayısıyla kıytırık bir takımı 3. ligden alıp dünya şampiyonu yapmak bir yana, Barcelona'yı alsam ligde zor kalıyorum. Bana bir yol göster de tekrar menajerlik olayına gireyim… Beşiktaş'ı dünya şampiyonu yapabilir miyim, ne dersin?

Uzun süredir düşünüyordum yazmayı ama bugüne nasipmiş. Ben mühendisim. Yazı yazma yeteneği pek yok haliyle. Duruma göre bakın, keyifli yazılar varsa benimkini sallayabilirsiniz.

Kendinize iyi bakın. Selamlar. *-Burak Kara*

Dinozorluk çocuk sayısına bakmaz, o çocukları kaç yaşında edindiğin önemli ey Burak! ^_^ Süper hayatları olsun bu arada ikisinin de.

1. Resmi bir duyuru yok maalesef. Şu an 15 küsür yıl önceki Baldur's Gate II'nin devamı kaç kişiyi ilgilendirir, yapılırsa Baldur's Gate III'ü kaç kişiye satıp para kazanabilirler bilmiyorum. Umurumda da değil öte yandan! Ben Baldur's Gate III istiyorum ulen! Bu arada Siege of Dragonspear eklentisi çok ses getirmedi belki ama kaliteli bir eklentiydi. Denemediysen denemeni öneririm. Ve de tabii yeniliklere açık ol, oynamadıysan Pillars of Eternity modern klasiktir.

2. Ama ne oyundur FFX de be! Tabii çizgisel bir oyun olduğu da bir gerçek büyük ölçüde. Klasik anlamda özgürce hareket etmek dersen FFXV'i öneririm. "Wait Mode" diye bir şey var, o seçiliyken oynadığın zaman sıra tabanlı gibi oluyor oyun. Klasik olmayan anlamda özgürlük hissine de okeysen Persona 3-4-5'ten herhangi biri derim.

3. Merhabalar Burak! Menajerlik dedin, Beşiktaş dedin, beni zayıf noktamdan yakaladın. Böyle bir oyunda başarılı olmak için temel futbol bilgisi yeterli. En nihayetinde topla oynanan bir oyun, başkaları gibi çok büyütmemek lazım. Öncelikle büyük takımların güncel birkaç maçını alıcı gözle izleyerek son zamanların oyun stillerini anlayabilirsin. Takımların dizilişleri, bloklar arası uyum ve pas çeşitliliği gibi parametreleri bilmek önemli. Bir de çok beğenilen taktikleri indirip nasıl kurgulandıklarını inceledikten sonra başarılı olmaman için hiçbir neden yok. Artık taktik oluşturmak ve kupalar kazanmak için hazırsın. Bundan sonrasında gerekli pozisyonlara bütçen doğrultusunda oyuncu aramak, futbolcularına mantıklı antrenmanlar yaptırarak sakatlanmamalarını sağlamak, rotasyon ile kadroyu dengeli kullanmak ve futbolcuların mutsuz olup sorun çıkarmasını engellemek var. Aklındaki soruları bana yazarsan seve seve uzun cevaplar veririm. -A



Zaman geçmiş olsa bile, rûyalarda buluşuruz...

Niye sallayalım yahu, ne güzel de muhabbet dönmüş şöyle bir bakıyorum da. Ayrıca asıl sen kendine iyi bak!

Ben de mühendisim. Mühendis olmak iyidir, kafa farklı çalışır. Sen aklına geldikçe yaz, maksat muhabbet! -A

HAYALGEZER

Merhaba Ömer Bey. Daha önceden dergide mektuplarıma yer verilmişti. Mektup azlığında beni değerlendirebilirsiniz, fazlalığında yedekte beklerim :)

1. İlk olarak hastası olduğum Piksel bölümü için birkaç konu önerisi/isteği belirtiyorum: 90'ların başında TRT'de izlediğimiz Meksika dizisi "Yalnız Sen", Stallone'nin teleferikli filmi "Gece Şahini", Nightmare On Elm Street filmleri ya da Freddy'nin Kâbusları dizisi.

2. Ares Bey daha önceden dergide FM oynayan bir yazar yanında oyunla ilgili bir defter tuttuğunu ve eşinin buna "Deli Defteri" dediğini yazmıştı. Bu yazar siz miydiniz? Eski sayılarda aradım rastlayamadım tekrardan... Ben hiç FM oynamadım ama FIFA oynarken maç yapmaktan daha çok transfer ve finansal kriterlerle uğraşmayı severim. Oyunların Option bölümünde uzun zaman geçirmeden bir oyuna dalmam. Genel olarak benden FM oyuncusu olur mu sorusunu sormadan şöyle eğlenceli bir soru sorayım: Bir FM oyuncusunda olması gereken nitelikler nelerdir?

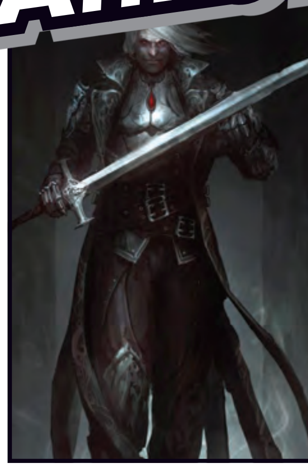
3. Hayaller enfes! Sadece hayal işte, Ömer Bey sayesinde dergide çokça adı geçen (anime, JRYO vs.) Japon Kültürü hepimizin malumu... Bir yarım sayfa ya da tam sayfa Türkçe - Japonca (yazılış ve okunuşuyla) sözlük olsa, her sayıda 10-15 kelimecik yayınlansa, Gizem Hanım o sayfayı her zamanki gibi muhteşem tasarlasa ne güzel olurdu… Sayfanın adı da "Japongezer" olurdu. Yani bendeki de Hayalgezerlik işte. Tamam kötüydü unutun :(

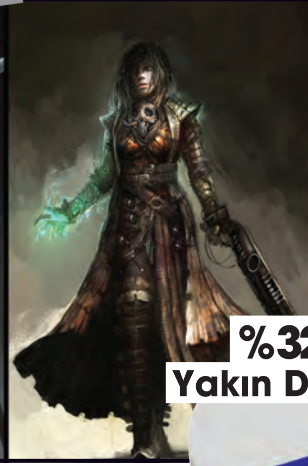
4. Yeşil dostlarımızdan Blanka, Reptile ve Gen-An birbirine dalsa kim ayakta kalır? Esmeyen bu yaz günlerinde Trabzon'dan sevgi ve saygılarımı gönderiyorum değerli Oyungezer ailesine... *-Alper Mumcu*

Böyle beyli meyli hitap edilmeye hiç alışık değilim yahu... Neyse ortamı bozmayayım, sizlere de merhaba Sinyor Alper.

1. Söylediklerin başta Emre Sümer olmak üzere diğer insanlara iletilecektir. Ben sadece Elm Street'lerin

Anket







"DAHA ÇOK HANGİ TİP KARAKTERLERİ TERCİH EDİYORSUNUZ?"

%32 Yakın Dövüş

%25 Menzilli

%43 İkisinin Karışımı

BAŞKA NE DEDİLER?

01 Menzili saldırının gücü, taktikselliği, konumlandırılması varken niye barbarca yakın dövüşü seçeyim ki? @Enes Dağ

02 Bir ele gürz diğer ele büyü alıyorsun bam bam! @Ataberk Eskici

03 İkisinin karışımı olunca her duruma uyum sağlayabiliyorsun. @Altay Karamustafa

04 Bir Speedrun'cı olarak ninja vb. yüksek hızda ve ani hasarla oynanan karakterler her daim ilk tercihim olmuştur. @Orhun Kekilli

05 Düşmanlarımın yanışını görmek, birbirlerine saldırmaları için büyü yapmak ve birbirlerini parçalamaları beni mutlu ediyor, MUHAHAHA HAHA! @Egemen Canpolat Kaya

"HAYDİ ARADA KALMIŞ, DEĞERİ BİLİNMEMİŞ, SÜPER BİR OYUN ÖNERİN DE YAZIN OYNAYACAK OYUN ARAYANLARA İLAÇ OLSUN."

Vagrant Story. Ex'in face hesabı gibi açıp açıp resimlerine bakıyorum. @Burak Türe

Undertale oynamayanlar şu radan intihar edebilirler. @Tuğberk Göktepe

Hep söylüyorum bir daha söyleyeceğim, Dust: An Elysian Tail. @Emin Çıtak

Hack n' Slash severleri Dark siders serisi oynamaya davet ediyorum. @Doğan Sönmez

Spec Ops The Line. CoD tarzı FPS savaş oyunu sevenler için öneririm. Hikâyesi de muhteşem. @Muhammet Tümay Aşçı

@OYUNGEZER: ANİDEN SAHNEYE DAVET EDİLDİN. HANGİ ŞARKIYI SÖYLEYECEKSİN? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Seyirci ne isterse o. Madem bu işken ceye katlanacaklar, en azından bildik leri şarkı olsun. **@pebblesinmymind**



"Telgrafın tellerinee kuşlar mı konaaaar," diye girerim, kimse de çıkaramaz. **@tarikkaplan**



Şöyle bir saatlik bir Dream Theater şarkısı patlatırım. Bir kere çıkmışız sahneye neticede... **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Kim ne derse desin süper oyun LoL. Kilitlenip kalmamalı ama, daha neler neler var.

birkaçını izledim ama o da çocukkendi. Çok az hatırlıyorum (veya hatırlamak istiyorum, fena ürkütücülerdi).

2. *Evet, o kişi bendim =) Hâlâ düzenli olarak not alıyorum. Üstelik sadece futbol oyunlarında da değil. Hangi görevi yapacağımı da not alıyorum mesela. Aynı düzeni ev işlerinde de göstermem konusunda baskı olsa da bu başka bir konu, karıştırmayalım. Semptomlarına baktığımda senden iyi bir FM hastası olacağını düşünüyorum. Şaka bir yana futbolu sevmek ve oyunlardaki yönetim kısımlarına ilgi duymak yeterli. Az önce Burak'a yazdıklarım senin için de ipucu olacaktır. Ayrıca, FM'de içten içe en sevdiğim şeyin transfer konuları olduğunu itiraf etmeliyim. Bonservisi olmayan oyuncu aramak, genç yetenek bulmak, takımdaki oyunculardan büyük gelirler elde etmek ayrı bir zevkli. Madem finans ve transfer olayını seviyorsun kesin şans vermelisin (böylelikle bir kişinin daha yüzlerce saatini hiç etmiş oldum, yaşasın!). -A*

3. Ya zaten Ekşi'ye bakıyorum "Oyungezer çok anime oldu" falan gibi bir sürü yorum görüyorum, "Yav 2 sayfacık animemiz var, arada bir sezon animeleri oluyor, öyle 4 sayfaya çıkıyoruz, çok mu?" diye sitem edesim geliyor (bu ay 5 sayfa oldu Your Name. sayesinde, o ayrı) ama öte yandan "Hakikaten çok mu oldu ki?" diye düşünüyorum o kadar yorum gelince falan... Abartmayayım diyorum o yüzden. Ha abartmak istesem de abartabilir miyim? Yapamam aslında, Japonca bilmiyorum ben, anca "hoo kimi wa kawaii" diyebilirim Japon bir kızla tanışsam (o da doğruysa tabii), o da "ıyyy kakkowari, dame ningen" deyip kaçar, o kadar yani. Hep yanlış anlıyorlar beni be Alper. Ben aslında %60 doğu, %40 batı yapıtlarını seven bir insanım ama doğu yapıtları genelde göz ardı edildiği için sırf Japoncu olarak algılanıyorum. Yok ya öyle bir şey! Valla bak! Zettaini!

4. Reptile bakar karşısında hayvandan ve goblinden bozma tipler var, "güzel gizleniyorum, bari kenarda saklanayım da ikisi birbirini kırsın" diye bekler. Gen-An etrafta hoplaya zıplaya Blanka'ya vurmaya çalışır ama Blanka paso elektrik spamlar. Gen-An ayık olsa Blanka'nın şarzının bitmesini bekler ama kafa yok ki? Keseyim biçeyim diye metal zamazingosuyla Blanka'yı tırmalamaya çalışırken çarpılıverip saf dışı kalır. Bu sırada Reptile ortaya çıkar, zaten dövüşürken azıtmış olan Blanka yuvarlana yuvarlana Reptile'a saldırırken Reptile yeşil bir orb salıverip Blanka'yı sersemletir. Rakibinin açık verdiğini gören Reptile da bu sırada "Ben en sıkıcı, en gereksiz Mortal Kombat karakteri değilim ulen!" nidalarıyla gaza gelip kafa göz dalar Blanka'ya. Son gördüğümde Blanka'nın kambur duruşunu dikleştirmek adına omurilik operasyonu yapıyordu.

Üçü de gelsin, misafirim olsun, çayımı içsinler. Niye sürekli birilerini kapıştırıyorsunuz ki? Dördüncü sen ol okey oyna, sıcak havalarda denize gidin, piknik yapın. - A

Trabzon'a da sevgi ve selamlar bizden.

KÜÇÜK YAŞTAKİ BİR OKUYUCUNUZ

Yaklaşık 6-7 ay gibi kısa bir süredir derginizi okuyorum, birkaç aydır yazmak istiyordum ama "çok fazla insan vardır yazan, beni mi görecekler diye düşünürken az mesaj geldiğini gördüm ve belki çıkarım diye yazmaya karar verdim.

Size bir soru sormak istiyorum sevgili OGZ. Benim yaşımda CS, LoL ve Minecraft dışında oyunlar oynayan oyuncular var mı? Cidden merak ediyorum da. Çok yalnızlık çekiyorum kendi başıma. Bloodborne, Dark Souls hikâyesi hakkında kafa patlatalım, E3'te çıkan oyunları geceleri beraber izleyelim… Bu yaşımda çevremde bu tarz pek insan yok da, ileride böyle bir çevrem olur mu OGZ bey? Arkadaşlarımın hep böyle kalmasından, sırf CS ve LoL oynamasından korkuyorum :(-Ozan Bolulu

Hoş geldin Ozan, çıkmak mühim değil yahu, maksat muhabbet ^_^

Merhaba Ozan. Senin yaşındayken oyunlardan konuştuğum ve beraber takıldığımız 5-6 kişilik bir arkadaş grubum vardı. Önce bilgisayarımız oldu, bir süre sonra da PS1'in çıkmasıyla konsola da bulaştık. Bu nedenle kendimi şanslı olarak görsem de seni de anlayabiliyorum. Özellikle iş hayatı başladıktan sonra oyunlar, diziler ve o sevdiğim süper kahraman filmleri üzerine konuşabileceğim pek insan kalmadı çevremde. Neyse ki eski arkadaşlarımla hâlâ samimi olduğum için yazışarak ya da tatillerde buluşarak bu ihtiyacımı giderebiliyorum.

İlgi alanın doğrultusunda farklı oyunlar deneyerek bunu arkadaşlarınla paylaşabilirsin. Aralarından birinin bile dikkatini çekse başarıdır. Zaten sizin yaşlarınızda insanların ilgileri, hobileri tam olarak oturmamış oluyor. Bugün sadece LoL oynayan arkadaşın birkaç hafta sonra tamamen farklı bir oyun türüne sarabilir. Onları Oyungezer okumaya alıştırarak bakış açılarını genişletebilir, farklı türleri keşfetmelerini sağlayabilirsin. Tabii günümüz çocuklarının okuma konusundaki isteksizliği ayrı bir sorun. Kendi oyun geçmişime bakıyorum da yaşıma, ruh halime ve mutluluk seviyeme göre değişmiş. Her türe bir şekilde merak sarmışım. Ayrıca yolun çok başında olduğunu unutma. Lise ve sonrasında üniversitede illa ki oyunlara ilgi duyan kişiler ile tanışacaksındır. Bir etkinlik ya da kantin sohbeti sırasında ortak zevkleriniz olan birisine rastlama olasılığın çok fazla. Hem biz varız, internet var. İstediğin zaman yazabilir, okuyabilir, izleyeceğin videolar ile sohbet etmiş kadar olabilirsin. Sevgiler. -A

Herhalde oynayacak oyun bulamayınca "bari OGZ'ye mektup atayım" dediniz. Sizi sizi… Oyunlu aylarda da bekleriz bu kadar bol mektup ^_^



Gelecek Ayın Misafiri

Planescape: Torment ve diğer RYO'ların hastası, Blizzard müridi, hepsinin ötesinde muhteşem site Lorekeeper'ın sahibi sevgili Can Arabacı buralarda önümüzdeki ay. Oyunların hikâyelerine dair alakasız olsun, derin olsun her türlü muhabbeti çevirmekten özellikle mesut olacaktır, bilginize.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

İngilizce

Şimdi hiç kusura bakmayın, komple mezun olmamış, okula gidenleriniz irite edici bulacaklar ama: İngilizce öküzler gibi önemli arkadaşlar.

"Kariyerinizde çok önemli olacak" gibi İngilizce hocası muhabbetlerine girmek istemiyorum ama bu doğru da bir taraftan. Oyungezer'den önce çalıştığım 100 küsür kişilik reklam ajansında İngilizcesi iyi olanların nasıl el üstünde tutulduğundan falan çok bahsetmeyeyim. Bakın İstanbul'un ortası diyorum, reklam ajansı diyorum, şekilli bir şey dersiniz ama İngilizcesi düzgün olanların sayısı orada bile azdı. Yabancılarla iletişim kurmak falan önemli şeyler hangi kariyere yönelirseniz yönelin. Hem gelirinizi, hem prestijinizi etkiler. Oyungezer gibi komple İngilizce şeylerle haşır neşir olacağınız alanları saymıyorum bile.

Ama hadi o tarafı geçelim, çok net bir şey söyleyeceğim size. Türkiye'yi sevin veya sevmeyin, beni ilgilendirmez, ben seviyorum. Ama kendiniz Türkçeye mahkûm ettiğiniz zaman kendinizi dünya üzerindeki herhangi bir ülkenin kültürüne mahkûm etmiş oluyorsunuz. Tarihten, bilimden, sanattan vs. alabileceğiniz tek şey Türkçe olanlar veya Türkçeye çevrilmiş olanlar olarak kalıyor. Hoşunuza gitsin veya gitmesin, dünyanın kabul edilmiş ortak lisanı İngilizce.

O nedenle kariyeri bir kenara koyun, kişisel olarak kendinizi geliştirmek, kaliteli bir birey olmak istiyorsanız İngilizce öğrenmeniz Ş-A-R-T!

> "İNGİLİZCE ÖĞRENMEK" ASLINDA SIKICI OLMAK ZORUNDA DEĞİL.

Şimdi "İngilizce öğrenmek" dediğimde kafanızda canlanan şeylerin farkındayım. Hiç öyle değil aslında. Oturup hangi fiilin hangi zaman çekiminin hangisi olduğunu ezberlemek, if clause nerede kullanılır, would nedir should nedir oturup okumak falan canlanıyor ya kafanızda, bunlar önemsizdir demiyorum ama birçok kişi İngilizceyi böyle öğrenmiyor ki? Çok sıkıcı çünkü ders kitaplarına bakıp neyin nasıl kullanıldığını falan öğrenmeye çalışmak. Ben oyunlardan vs. öğrendim İngilizceyi mesela.



1984 doğumluyum, benim büyüdüğüm oyun ortamı şu anki nesilden farklıydı. Oyunlarla ciddi anlamda tanışmam Heroes III'le, Worms 2'yle, Half-Life'la, Civilization III'le, Final Fantasy VIII'le oldu. Ve bunların hiçbiri Türkçe değildi. Ben bu oyunları "SS veya SS" derler ya, mecburen İngilizce oynadım. Okulda verilen temel cümle bilgisinin vs.'nin de yardımıyla, bu oyunlarla öğrendim ikinci dilimi.

Şu anki oyun dünyası farklı, çok fazla Türkçe desteği olan oyun mevcut. Doğal olarak İngilizceniz iyi değilse bu oyunları Türkçe oynama, hatta Türkçe desteği olmayan oyunları bir kenara koyma eğiliminde oluyorsunuz. Benim size naçizane tavsiyem, dili çok ağır olmadıkça oyunları mümkün olduğunca İngilizce oynamanız. "Öğrenmek" dediğimiz süreç eğer eğlenceliyse gerçekten bir şeyler öğreniyor insan. Oturup ders çalışmak da şüphesiz fayda getirecektir ama 1 yaparsınız, 2 yaparsınız, sonra eliniz gitmez. Eh oyunlardan daha eğlenceli şey mi var?

Tabii oyunların yanı sıra dizileri, filmleri, animeleri de çok ağır olmadıkları sürece İngilizce altyazıyla izlemeniz çok faydalı.

Bu tavsiyeme lütfen kulak veriniz dostlar. Çağımız itibariyle İngilizcenin önemini ne kadar vurgulasam az cidden. Ve etraf "bir gün oturur çalışır öğrenirim" diyen ama o günü hiç getiremeyen milyonlarla dolu. Çok bir şey istemiyorum yahu, oyun falan oynayın diyorum sadece.



Hayalet Gemi

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Omurilik nöbeti

Askerden döndüğümden beri askerlik tecrübem hakkında bir yazı yazmadım. Açıkçası yazmak da istemedim. Bu tecrübeye dair ne varsa unutmak, hiç yaşamamış gibi hafızamdan silmeyi istedim çünkü. Sonuç olarak neredeyse 4 yıl oldu ve şu an orada yaşadığım pek çok şeyi gerçekten de unutmuş durumdayım. Dönünce anlatmak konusunda kafama kazıdığım olayları, hatta 6 ayımı dip dibe geçirdiğim pek çok insanın ismini bile artık hatırlamakta zorluk çekiyorum.

Öyle cephede savaşan, en yakın arkadaşları gözünün önünde ölen, ölümcül antrenmanları olan dramatik bir komando askerliği falan yapmadım. Fiziksel olarak bunlara oranla çok kolay bir dönem yaşadığımı ben de biliyorum. Benim şikâyet ettiğim şey bunlar da değildi zaten. Sadece omurilikle yaşamak...

> “HER ŞEYİN YOKLUĞU ÇEKİLİYOR DA, MÜZİĞİNKİ DAHA BİR ZOR SANKİ.”

Askerlik, bitirebilmek için beyine ihtiyaç duymadığınız bir atraksiyon. Emir gelir, sen de ne olduğuna bakmadan yaparsın. Sorgu yok, sual yok, amaç yok, nitelik yok, yok oğlu yok. Sabahın köründe uyan, antrenman yap, sana ne iş veriliyorsa yap, nöbetini tut, yemeğini ye, sonra da git zıbar. Bütün döngü bundan ibaret. Ne eksik ne de fazla. İlk başlarda adaptasyon sürecimi bu kadar çileli kılan da bu olmuştu zaten. Affedersiniz tuvalette bile kitap okuyan bir adam olarak beyni tamamen boş verip direkt omuriliğe geçmek biraz sıkıntılı oluyor. Bir anda hayatınızdan sinemanın, kitabın, derginin, müziğin, oyunların, sanatın çıkarıldığını, kendinizi her türlü ifade aracınızın elinizden alındığını, fikirlerinizin gerçekten hiçbir öneminin olmadığını, tek tip bir hayata geçiş yaptığınızı düşünün. Hatırladıkça bile tüylerim ürperiyor.

Neyse ki insan zaman içerisinde bulunduğu ortamın şifresini çözüp kendince bir düzen yaratabiliyor. Bende de durum aynen böyle olmuştu. 1-2 ay sonra 4 saatlik nöbetlere herkes sigara ve telefon falan götürürken ben kitap götürüp saatlerce okuyor (sabaha karşı 3-4 sularında buz gibi bir soğukta, ormanın ortasındaki ıssız bir kulübede, el feneriyle Poe ve Lovecraft okumanın tadını asla bilemezsiniz), akşam yat saati geldiğinde bir tuvalete girip klozet kapağının üstünde mizah dergileri ve çizgi roman hatim ediyor, yatmadan önce askerden dönünce izlemek istediğim filmlerin, oynamak istediğim oyunların ve planlarımın listesini tutuyor, öyküler yazıyordum. Bunlarla birlikte benim mental durum bir hayli düzeldi tabii.



Müzik konusu aralarından en sıkıntılı olanıydı. Sonuçta birliğin içine elektronik bir cihaz sokmak ciddi bir yasaktı ve bizim orada da işi gayet sıkı tutuyorlardı. O yüzden de gayet uzun süre müziğe hasret yaşadım. Ki inanın tarif edilemeyecek kadar büyük bir açlıktı bu benim için.

Nöbet yerlerimizden biri de askeri lojmanların girişiydi. Oradaki kulübenin içinde de bir radyo vardı ama nöbetçinin kullanması elbette de yasaktı. Tabii kimseye yakalanmadan gizlice dinlerseniz orası ayrı. Gene böyle buz gibi bir Şubat gecesi, zira Heybeliada'nın her tarafı deniz kenarı olduğu için sağlam esiyor, saat de gece 2-3 suları falan, hadi dedim radyoyu kurcalayayım biraz. Böyle 80'lerden parçalar çalan bir radyo var, adını şimdi hatırlayamadım, birden ne çalmaya başladı dersiniz? Sting ve Eric Clapton'dan It's Probably Me...

Herhalde hayatım boyunca hiçbir şarkı bu kadar tatlı gelmemiştir kulağıma. Zaten parçayı çok severim, hem de gene çok sevdiğim Lethal Weapon serisinin soundtrack'i, geceyi de severim, Boğaz Köprüsü'nün gece manzarası falan derken o jazz'lar blues'lar mahvetti beni. Uzun süre sonra duyduğum ilk parçaya bakar mısınız? Abimle seriyi izlerkenki hatıralarımız, parçanın kalitesi falan uzun süredir kalite müzik açlığıyla birleşince direkt nirvana etkisi yaratmıştı bende. Eminim hayatınız boyunca hiçbiriniz öyle güzel bir kafa yaşamamıştır.

Şimdi sivil ve güzel hayatıma dönünce ulan diyorum acaba bir ben mi abarttım acaba bu sıkıntıyı? Millet sadece omurilikle nöbet tutarken gayet keyifli gözüküyordu çünkü.

Lütfen söyleyin, evrende tek başıma değilim, değil mi?





DESTINY 2

Bungie Bey ne yapıyorsunuz? SABRİ ERKAN SABANCI

Dergiye katıldığımdan beri *Destiny*'yle alakalı ne varsa hemen üzerine atlıyorum, atlamasam bile bana atılıyor. Oyuna 3600 saat harcamış olmamla bağlantısı olduğunu düşünüyorum bunun. Bunu neden söyledim peki? Çünkü *Destiny 2* betasında canımı sıkan çok fazla şey var ve az sonra okuyacağınız eleştirileri oyunla alakasız birinin değil, aksine onu gerçekten seven ve daha iyi olmasını isteyen birinin yazdığını bilmenizi istedim. Ama eleştirmeden önce biraz güzelliklerinden bahsetmem lazım.

Oyunu açıp ilk hikâye görevini oynamaya başladığımda fark ettiğim şey *Destiny 2*'nin ilk oyuna kıyasla görsel olarak birkaç tık daha iyileşmiş olmasıydı. Havada uçuşan partiküller, karakterlerin animasyonları, el bombalarının, süperlerin efektleri... Görsel açıdan herhangi bir sıkıntı bulmak gerçekten zor bu yeni oyunda. Zaten ilk oyunun görselliği bence yeteri kadar iyiydi, *Destiny 2*'yle birlikte bir üst seviyeye ulaşmış diyebilirim. İnsan şimdiden ister istemez PC'de Ultra ayarlarda nasıl olacak diye merak ediyor.

Betada verilen hikâye görevi ve Strike'tan da anlaşılabileceği üzere Bungie hikâye anlatımına biraz daha önem vermiş. Tek görevde aralarda giren videolar olsun, atmosfer olsun, karakterlerin tepkileri olsun, her şey ilk oyuna kıyasla sizi biraz daha içine çekmeye, "bakın bir şeyler anlatıyoruz" demeye çalışıyor. Umarım bu hava oyunun geneline yansımıştır, çünkü ilk oyunun en çok eleştirilen noktalarından biri hikâyesini ve ortamını anlatmayı hiç becerememesiydi. Buradaysa PVE kısmının gerçekten bir karakteri, ağırlığı var gibi hissettiriyor betada dahi. Bir görev ve bir Strike oynayarak fazla da abartmamaya çalışıyorum ancak betanın ağzımda bıraktığı o ekşi tadı bastırabilen şeyler maalesef yalnızca bunlar. Dedim ya, sıkıntısı ve eleştirilecek noktası çok.

ASLAN BETASINDAN BELLİ OLUR

Oyunun en büyük sıkıntısı, ironik şekilde, ilk oyunda neredeyse kusursuz olan oynanışı olsa gerek. *Destiny 2* videolarında gördüklerimiz bu

020

YUJI HORI
Dragon Quest serisinin ardındaki zekâ, günümüz RYO'larının atalarından biri. Adını yeni duyduysanız hemen gidip tanışın.

026

OYUNCU KAPRiSi
Bir oyunu ne için oynarız? Basit bir soru gibi geliyor kulağa ama aslında beklentilerimiz oldukça farklı.

028

BBİ: LIFE IS STRANGE 2
Zamanı geri sarıp asıl fırtına gelmeden Chloe'nin kendi fırtınalı dönemine daha yakından bakalım dedik.

açıdan ilk oyunu anımsatıyordu ve "en azından oynanış yerinde" dedirtiyordu bana ama oynamaya başlayınca temponun ağırlaşmış olduğunu ister istemez kabullendim. Karakterlerin hareket kabiliyetleri sanki acayip derecede kısıtlanmış gibi. İlk oyunun hızını 0.2 kat aşağıya indirmişler gibi diyeyim öyle anlayın.

Bunun üstüne benim en çok canımı sıkan noktalardan biri karakter yeteneklerinin geri dolma (cooldown) sürelerinin gerçekten çok, çok ama ÇOK uzun sürmesi. Attığınız el bombasının geri gelmesi, süperinizin tekrar dolması, yakın dövüş yeteneğinizi geri almanız ya da bu oyunla gelen özel yeteneklerin tekrar kullanılma süresi gereğinden fazla uzun ve bunun PVP odaklı bir değişiklik olduğu o kadar belli ki PVE modunda çileden çıkmamak elde değil. Eğer bir Strike'ı olması gerektiği sürede (20-25 dakika arası) bitirirseniz o Strike boyunca süperinizi maksimum 2 ya da 3 defa tekrar alabiliyorsunuz. *Destiny*'yi diğer FPS'lere kıyasla özel yapan yanlarının bu derece kısıtlanmış olması gerçekten can sıkıyor.

Oyunun başka bir sıkıntısı da sınıflar arasındaki dengesizlikler. Yeni gelen özellikler sayesinde her sınıf gerçekten bir DVO sınıfı gibi hissettiriyor, herkese farklı görevler düşüyor ki ilk oyundan bu yana benim de istediğim tam buydu. Titan'lar daha bir tank sınıfı gibi, Warlock'lar daha bir büyücü/şifacı sınıfı gibi, Hunter'lar da DPS sınıfı gibi hissettiriyor ve bu konuda en ufak bir sıkıntım yok. Ancak Bungie'nin ilk oyundan beri Warlock'ları "kayırma" gibi bir takıntısı olduğundan Warlock dışında herhangi bir sınıfı (özellikle Hunter'ı) oynamak gerçekten saçma geliyor. Fazla detaylı bir şekilde anlatmadan şöyle özetleyebilirim: Neredeyse diğer sınıflarda olan her şeyin aynısı, hatta daha iyisi Warlock'larda var. Henüz betada olduğundan denge ayarlamaları yapılır oyun çıkmadan ama bu kadar bariz bir üstünlükle yeniden karşılaşmak hoş değil.

eSPOR HOŞ DA, BÖYLE Mİ OLMALI?

PVP moduysa gerçekten... Tuhaf. Betada sadece iki tane oyun modu ve o oyun modları için de birer harita vardı. Biri "Quick Play", diğeri de "Competitive" olarak geçiyor. Quick Play'deki mod Control (ki vaktimin büyük kısmını burada geçirdim), diğeriyse Countdown. Countdown modu *Counter-Strike*'lardan bildiğimiz bomba imha modu. Bu daha taktiksel ve iletişim gerektiren bir modken Control bölge ele geçirmeli, daha rahat oynanabilen bir mod. Ya da en azından ilk oyunda olsaydı böyle olurdu.

Yazının önceki kısımlarında bahsettiğim oynanış değişikliklerini hatırladınız mı? O değişikliklerin üstüne yeni gelen silah sisteminin sizi sadece ilk oyundan bildiğimiz Primary silah sınıfını kullanmaya zorlamasını ekleyin. Böylece bu iki

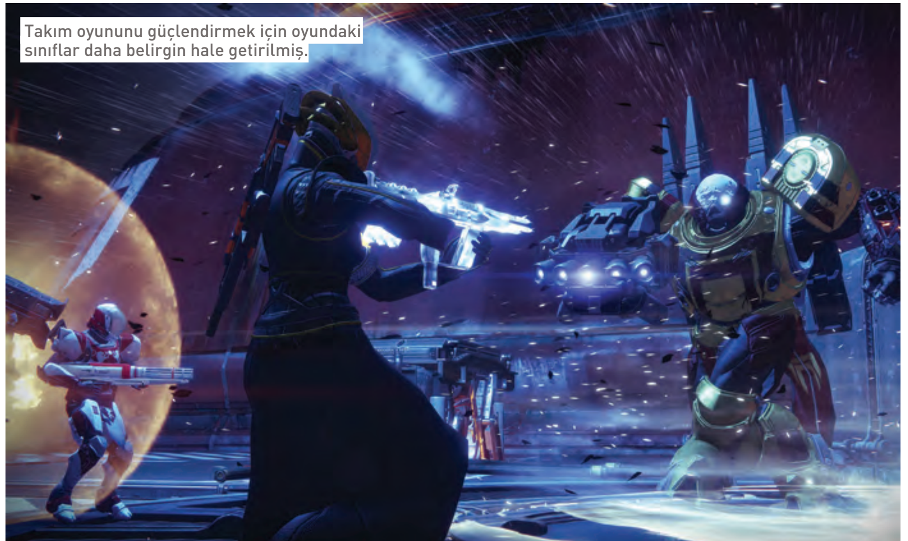




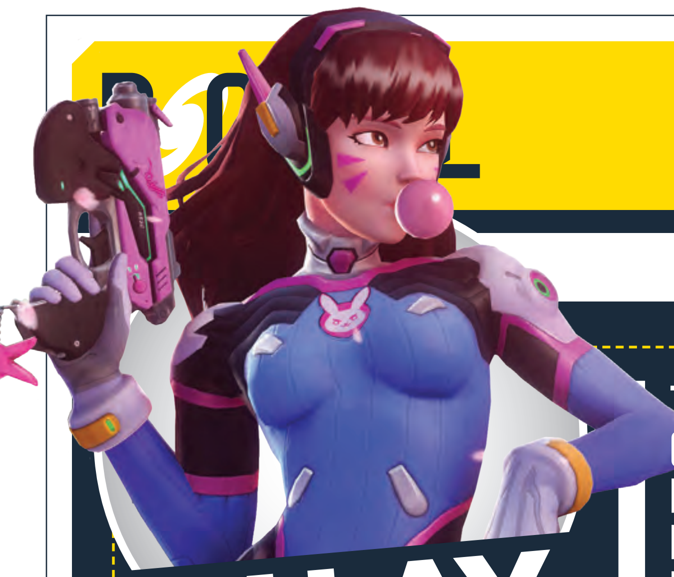
DESTINY 2, ESPOR NİTELİKLERİNİ GÜÇLENDİRMEYE ÇALIŞIRKEN OYUN ZEVKİNİ KAYBETME RİSKİYLE KARŞI KARŞIYA

oyun modu da gereğinden fazla zor, gereğinden fazla taktiksel ve iletişim olmadan kazanması imkânsız haline geliyor. İlk oyunda 2-3 düşmanla karşı karşıya geldiğinizde o düşmanlarla çatışma ve hatta kazanabilme ihtimaliniz vardı. Şimdiyse kaçmak dışında pek bir çareniz yok. Ya takım olarak hep beraber gezeceksiniz ya da öleceksiniz. Bungie'nin ne yapmaya çalıştığını anlamak zor değil. Milleti takım oyununa ve silahlı çatışmaya, oyunu da eSpor olma yoluna sokmaya çalışıyorlar. Ancak bunu yaparken ilk oyunu özel yapan, ben ve benim gibilere binlerce saat *Destiny* oynatan ayrıntıları ortadan kaldırmaları ne kadar doğru bir tercih, ayrıca tartışılır. Hatta tartışılmaz. Saçma yani.

Bahsetmek ve eleştirmek istediğim birkaç konu daha var, ancak Bungie burada bahsettiğim ve fark edip de bahsetmediğim tüm sıkıntıların çözüleceğini açıkladı. Bizler betayı yeni oynamış olsak da ekip için bu, aylar öncesinden kalma bir sürüm ve o zamandan bugüne çok yol aldıklarının altını çiziyorlar. Şimdi ana oyunda bu sorunların doğru çözümlerle giderilmesini ummak düşüyor bize. E sonuçta betalar da bu yüzden var, değil mi?


Takım oyununu güçlendirmek için oyundaki sınıflar daha belirgin hale getirilmiş.

TÜR: FPS **YAPIM:** Bungie **DAĞITIM:** Activision **PLATFORM:** Win, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 6 Eylül 2017



BU AY *Ne oldu?*

TEMMUZ SICAK MIYDI YOKSA SIKICI MI DİYE SORSANIZ ÖNCE HANGİSİNİ SÖYLEMEK GEREK DİYE UZUN UZUN DÜŞÜNÜR, SONUNDA "SIKICAK" GİBİ BİR ŞEY GEVELERDİM MUHTEMELEN. SADECE BEN DEĞİL, OYUN DÜNYASI DA AYNI DÜŞÜNCEDE OLACAK Kİ ELLE TUTULUR NE BİR OYUN, NE BİR HABER ÇIKTI BÜTÜN AY. YAZ KURAKLIĞI DÖNEMİ ESKİDEN OLDUĞU KADAR UZUN SÜRMÜYOR NEYSE Kİ AMA ŞİDDETLİ GEÇMEDİĞİNİ DE KİMSE İDDİA EDEMEZ BU AYDAN SONRA.

TARIK KAPLAN



1 Oyun devi **Tencent**, Çin'de yeni, mantıklı görünen ama büyük bir firmanın yapmasını hayretle karşıladığım bir yaş sınırlaması sistemine geçiyor. Buna göre 12 yaşın altındaki oyuncular Tencent oyunlarını **günde yalnızca 1 saat**, 12-18 yaş arasındakilerse **2 saat** oynayabilecek, aynı zamanda saat 9'dan sonra hesapları otomatik olarak çıkış yapacak. Ne kadar işe yarayacak tartışılır ama oyun bağımlılığına karşı atılmış güzel bir adım gibi görünüyor, tebrik ettim kendilerini.



2 Her Story'nin yapımcısı 70'li yılların gerilim filmlerine benzer yapıda, **Telling Lies** adında bir oyun üzerinde çalışıyormuş. Sular altındaki bir New York'ta temiz su arayacağımız **Empyre: Lords of the Sea Gates** sonbaharda, kısa kısa oyunlar barındıracak olan **Total War Saga** ise henüz belli olmayan bir gelecekte karşımıza çıkacak. Evet, biraz kısır bir ay geçirdik gerçekten.

3 Sanal insancıkları küçük odalara kapatıp kapılarını satmak istiyor ama yapamıyor musunuz? O halde müjde! **The Sims 4**, 14 Kasım'da PS4'e, 17 Kasım'da **Xbox One'a** geliyor! DLC'ler için cüzdanlarınızın ve simlerinizin kendine saygısı için tuvalet göstergesinin dolu olduğundan emin olunuz.

4 PS4 Pro almayı düşünüyor ve Destiny 2'yi merak ediyorsanız acele etmeyin zira **Playstation 4 Pro'nun buz beyazı versiyonu** Destiny 2 ile birlikte paket olarak 6 Eylül'de 500 dolardan satışa sunulacak. Fiyattan da az biraz kâr etmiş olursunuz hem.



5 **Star Wars Battlefront II**'nin betası **4 Ekim**'de başlayacak, 9 Ekim'de sona erecekmiş. Işın kılıçlarına kristallerinizi şimdiden yerleştiriniz.

6 Unreal Engine'in geliştiricisi **Epic Games**, hali hazırda birkaç ülkede düzenlediği ücretsiz **'meetup' etkinlikleri**ni Türkiye'ye de getiriyor. Koç Üniversitesi Girişimcilik Araştırma Merkezinde gerçekleşecek etkinliklerde oyun yapımıyla ilgili hemen her konu ele alınacakmış. Kaçırmamalı.



7 **GTA Online**'ın yeni güncellemesi Gunrunning'le oyunda uzun zamandır varlığı bilinen **uzaylılar** kanlı canlı görüldü! Ama oldukça kısa süreliğine. Pek çok kişi bunun harcanan bir potansiyel olduğunu düşünüyor.

8 Dünyanın en havalı babası ödülünü gören oldu mu? Mike Carambat adlı süpersonik insan kızı için çalışan bir **D.Va (Overwatch karakteri) robotu** yapmış da. Tozunu silip kendisine doğru uzatalım ödülü lütfen.



10 Bazen büyük firmalar öyle rezillikler yapıyor ki "Bu nasıl oldu ya?" diye düşünüyorsunuz kendi kendinize. Playstation'ın resmi Youtube kanalında yayınlanan BioWare'in yeni oyunu **Anthem'in oynanış videosunun, Xbox One X'ten alınmış** olması mesela. Yeteneklerin altındaki kontrol tuşu göstergelerinin üzerine de beceriksizce PS4 kontrolleri yapıştırılmış. Şaka gibi.

9 **The Witcher III**'ün acımasız dünyasını çok kolay bulanlardansanız açlık, susuzluk ve yorgunluk gibi parametreler ekleyerek oyunu tam bir hayatta kalma tecrübesine dönüştüren müthiş mod **Primal Needs**'e kesin göz atmalısınız. Hem bu sayede o son kararı farklı verseniz ne olurdu onu da görürsünüz belki.



11 Xbox One sahipleri de arkadaşlarına **oyun hediye edebilecek**. Resmi duyuru henüz yapılmadı (Gamescom'da yapılmasını bekliyoruz) ama Xbox'ın web sitesinde açılan "Xbox Store için öneriler sunun" projesinde yüksek oy alan önerilerin dikkate alındığına eminiz artık.



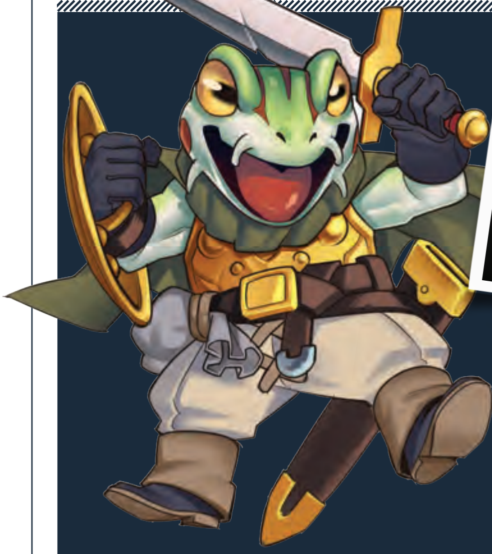
12 Fallout 4 reklamında The Wanderer adlı şarkısı kullanılan **Dion DiMucci**, reklamın insanları şiddete yönlendirdiği iddiasıyla ZeniMax'e tam **1 milyon dolarlık dava açtı**. Fallout 4 ve bahsi geçen reklamın 2015 yılında çıktığını hatırlatıyor, yorumu size bırakıyorum. Bahsi geçen reklam: **tinyurl.com/ogz-118-wanderer**



13 Bu ay Anthem'le ilgili ikinci ilginç haberimiz reklam departmanında ne içildiğini sorgulatan cinsten. **Anthem** için bir mısır tarlasına oyundaki mechlerden birine benzeyen labirent yapıldı. Mantığı da mısırın da oyun gibi günden güne büyümesiymiş. Büyümeyen ne biliyor musun BioWare? Hayranlarının doğru yolda olduğunuza olan inancı...

14 **Bioware Edmonton**'ın genel müdürü Aaryn Flynn firmadan ayrıldı. Daha da önemlisi, yerine yıllar önce yuvadan uçan, Mass Effect üçlemesinin yönetmeni **Casey Hudson** getirildi! Yuvaya dönen Hudson'ın gelişi Anthem için iyi mi kötü mü olacak onu göreceğiz bakalım.

15 CI Games'in yeni projesi **Lords of the Fallen 2** pek iyi bir geliştirme sürecinden geçmiyormuş duyduğumuz kadarıyla. 2 yıldır devam eden projede henüz konsept aşaması geçilememiş ve firmanın SGW3'te yaşadığı sıkıntılar ve bütçe kesintisi düşünüldüğünde işler daha iyiye gidecek gibi de durmuyor.



CHRONO TRIGGER

J-RYO tarihinin tartışmasız en iyi oyunlarından Chrono Trigger, sektörün en iyilerini bir araya getiren bir rüya projesiydi hatırlarsanız: Yoshinori Kitase, Hironobu Sakaguchi, Akira Toriyama, Masato Kato, Yasunori Mitsuda, Nobuo Uematsu. E kadroda Yuji Hori de süpervizor olarak yer aldı tabii. Hatta oyunun sonlarının birinde de gözükmektedir.

BATI RYO'LARIN HAYRANI

Dragon Quest serisi J-RYO'larının temel mekaniklerini yaratan seri olsa da Yuji Hori yıllardır Batı RYO'larına olan hayranlığından da vazgeçememiştir. Kendisi özellikle The Elder Scrolls IV: Oblivion'ın büyük bir hayranı.



Yuji Hori

Konsolun büyücüsü

EMRE SÜMER

Sizi ömrünüz boyunca unutamayacağınız maceralara çıkarmış bir insana nasıl teşekkür edilebilir bilmiyorum ama kendisine çok şey borçlu olduğum üstat Yuji Hori'nin oyun tarihinde tuttuğu yere parmak basarak en azından bir saygı duruşunda bulunmam gerektiğine inanıyorum. Yalnızca ben değil, konsol rol yapma oyunlarından zevk alan hiçbir oyuncunun hakkını ödeyemeyeceği bir adam Hori-san. Hatta daha da ileri gidiyorum; olmasaydın oynayamazdık.

MÜTEVAZİ BAŞLANGIÇLAR

Cam ustası bir ailenin evladı olan Hori'nin çocukluğu "Manga-ka mı olsam, yoksa avukat mı?" sorusuyla geçiyor. Ne kadar alakasız meslekler demeyin, ileride sebebini anlayacaksınız. Manga-ka'lığın kendisine daha uygun bir iş olduğuna nihayet karar verebilen genç Hori, edebiyat bölümünde okumak için hayatını değiştirecek olan Waseda Üniversitesi'ne gitmeye karar veriyor. Öğrencilik yılları da çeşitli dergi ve yayınlarda serbest yazarlık yaparak geçiyor.

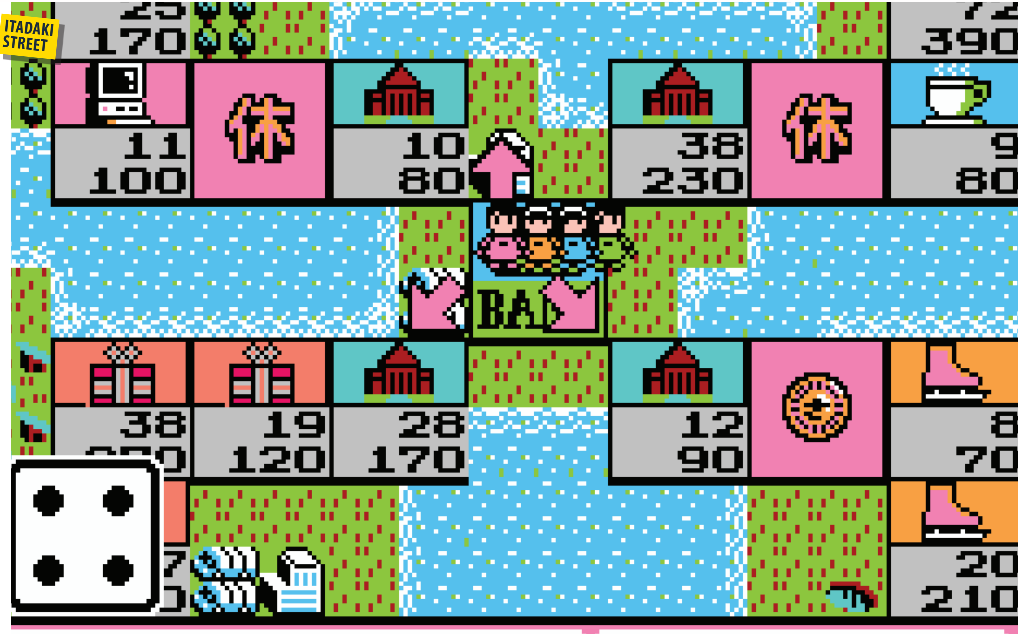
Yazılarını düzenleyebilmek için ilk bilgisayarını 1981'de alan Hori, zamanla bilgisayarın limitlerinin kendisine artık yetmediğini fark ettiğinde tamamen kendi çabalarıyla BASIC öğreniyor. Bu programcılık yetenekleri de kendisini **Enix**'in düzenlediği oyun programcılığı yarışmasına yönlendiriyor bir süre sonra. Yaptığı ilk oyun olan *Love Match Tennis* ile yarışmada ikinci olan kahramanımız bu sayede oyun sektörüne resmi olarak adımını atmış oluyor. *Door Door* oyunuyla yarışmanın birincisi olan kişinin, kısa süre sonra müdürü ve arkadaşı olacak olan **Koichi Nakamura** olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

Çocukluğundan içinde ukde kalan avukat tarafı ortaya çıkmış olsa gerek, Hori'nin Enix için yaptığı ilk oyun da bir cinayetin sırlarını ortaya çıkarmaya çalıştığımız *Portopia Serial Murder Case*. Dönemin neredeyse bütün macera oyunları klavyeden komut girilen menülerle çalışırken Hori'nin oyunu sektörde büyük bir yenilik olarak çoktan seçmeli basit menüler kullanıyordu. Oyunun çok tutulup kısa sürede üçlemeye dönüşmesi de uzun sürmüyor zaten. Oyunun elde ettiği bu başarı sayesinde Yuji-san firmasının takdirini kazanırken bu arada çok önemli bir gizli hayran ediniyor: *Portopia Serial Murder Case*'den inanılmaz etkilenen ve bu sayede oyun sektörüne girip yıllar sonra *Metal Gear* serisiyle oyun dünyasını değiştirecek olan **Hideo Kojima**.

Tarihler 1983'ü gösterdiğinde Enix firması en etkili iki adamı olan **Yuji Hori** ve **Koichi Nakamura**'yı sektördeki yenilikleri yakından takip etsinler diye Amerika'daki programcılık fuarı olan Applefest'e gönderiyor. Hori'nin *Wizardry* oyununu burada ilk kez görmesi kendisinin oyun anlayışını değiştiren şeylerden biri zira sektörün büyük kısmı reflekslere dayalı oyunlardan oluşurken sıra tabanlı, tamamen stratejik kararlara ve planlara dayalı *Wizardry* resmen aklını alıyor. Japonya'ya döndüğünde oyunu oynamak için derhal bir Apple-II alan Hori-san'ın aklındaysa tek bir fikir var: Bu mantıkta bir oyunu ne pahasına olursa olsun konsollara uyarlamak.

Gelgelelim Hori ve Nakamura ikilisi bu tarz bir oyunun konsollarda tutacağına müdürlerini bir türlü ikna edemedikleri için Hori başka ikna yöntemleri denemek zorunda kalıyor ve NEC bilgisayarlarda oldukça tutan *Portopia Serial Murder Case*'ini, dönemin dev konsolu Famicom'a uyarlamaya karar veriyor. Hızlı aksiyon ve


DRAGON QUEST



platform oyunlarının hâkim olduğu bir konsola böyle bir oyun çıkartmak fikri sektördeki pek çok kişi için bir saçmalıktan ibaret tabii. Lakin Hori-san gene haklı çıkıyor ve oyun bir hayli tutulunca yavaş oyunların da Famicom'da iş yapabildiğini ispatlayarak oyun sektöründe oldukça saygın bir isim ediniyor. Aynı dönemlerde manga-ka tarafı da hortlayan Hori, Shounen Jump dergisinin video oyunları köşesinde de yazarlık yapmaya başlıyor bu arada. Derginin bir yıl dönümü partisinde de ömrü boyunca beraber çalışacağı bir diğer kişiyle tanışıyor: *Dragon Ball* ve *Dr. Slump* serilerinin efsane manga-ka'sı **Akira Toriyama**. İkili partide hemen kaynaşıp dost oluyorlar ve Yuji-san Toriyama'dan ilerideki projelerine destek vermesi konusunda söz alıyor.

DÖNÜM NOKTASI

Hori'nin sektörde hızla yükselmesiyle beraber müdürleri de konsollara RYO yapma projesine onay veriyor nihayet. Hori-san oyunun senaryosunu, kankası Toriyama canavar tasarımlarını, Nakamura ise programcılık tarafını yükleniyor. Müzikler içinse *Portopia Serial Murder Case*'in bir başka hayranı, oyun müzikleri konusunda yaşayan bir otorite sayılan **Koichi Sugiyama** gönüllü oluyor. Henüz ismi olmayan proje için bestelediği birkaç müziği piyano ile telefondan dinletince ekibi kalbinden vuruyor zaten. Böylelikle efsane kadro tamamlanmış oluyor ve çok şükür ki uzun yıllar boyunca beraber çalışmayı da bırakmıyorlar.

Proje için zaman kaybetmek istemeyen ekip derhal harekete geçerek ellerindeki en iyi fikirleri masaya yatırıp ve uzun süre boyunca bir ev konsolunda nasıl uygun şekilde RYO yapılabileceğini tartışmaya başlıyorlar. Vardıkları sonuç ise şu: *Portopia Serial Murder Case*'in menü sistemi, *Ultima*'nın dünya haritası sistemi ve *Wizardry*'ın savaş motorunu içeren, fakat PC kuzenlerine oranla oldukça basitleştirilmiş, oynaması kolay bir RYO. Yani bugün bildiğimiz **Dragon Quest** serisinin temel mekanikleri.

Oldukça uzun ve zorlu bir geliştirme sürecinin ardından benim gözümün nuru *Dragon Quest* serisinin ilk oyunu 27 Mayıs 1986 yılında Famicom için çıkıyor. RYO, konsol oyuncuları için oldukça yeni bir tarz olduğundan satışları çok da hızlı başlamıyor belki fakat oyuncular tarza adapte olup keyif almaya başlayınca popülerliği de hızla artmaya başlıyor ve 1,5 milyon

FAVORİ DQ OYUNU

Birkaç yıl önceki bir röportajda serinin tamamına yer alan Yurji Hori'ye en çok hangi Dragon Quest oyununu sevdiği soruldu. Kendisi bütün seriyi evladı gibi görse de favorisi beşinci oyunmuş. Pokémon serisine öncelik edecek şekilde canavar yakalama ve yetiştirme mekanikleri içerdiği, daha da önemlisi aile kurup çocuk sahibi olduğumuz ve 3 neslin öyküsünü oynamamızmış Hori-san'ın onu seçme nedeni. Ben de beşinci oyunu sevsem de serinin en iyisi de o değil be usta, yapma gözünü seveyim.

gibi inanılmaz bir satış rakamına ulaşarak Japonya'yı tam anlamıyla domine ediyor. Satış rakamlarından daha önemli bir konu da oyuncular RYO türüne, Batı efsanelerine, FRP kültürüne inanılmaz bir ilgi duymaya başlıyorlar ve sektörün merkezi kayarak bir anda RYO oyunlarına dönüşüyor. Keza *Final Fantasy* de *Dragon Quest*'ten etkilenerek yaratılmış, RYO çılgınlığından ekmek koparmaya çalışan bir seri aslında.

Hori'nin oyun anlayışını özetlemek gerekirse "dünya odaklı" demek doğru olacaktır sanıyorum ki. *DQ* serisinde de açıkça gördüğümüz gibi oyuncuların karakterlerinin rolüne bürünmesini, keşiflere çıkmasını, NPC'lerle konuşmasını, karakterlerini kişiselleştirmesini, yaratıkları yenmesini; kısacası kendilerini bu dünyada yaşıyor gibi hissetmesini istiyor Yuji Hori. Bu nedenle de hikâye, *DQ*'larda o kadar da merkezi bir yerde değildir. Hikâyenin asıl amacı bu dünyayı daha ilginç ve bağlayıcı kılmaktır Hori-san'ın da dediğine göre.

Video oyun tarihini kökten değiştiren *Dragon Quest*'in, daha doğrusu **Yuji Hori**'nin öyküsü temel olarak böyle dostlar. Zira kendisi o gün bugündür aynı ekiple kurduğu stüdyo Armor Project'in başında ve *DQ* serisinin bütün oyunlarında görev aldı, almaya da devam ediyor. Zaten *Itadaki Street* serisi ve *Chrono Trigger* haricinde kariyeri boyunca *DQ* serisinin sınırlarının dışına çıkmadı. Seriye olan bu bağlılığı da 2009 yılında kendisine Video Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda özel ödül getirdi. Ne diyelim, sen başımızda oldukça *Dragon Quest* serisinin sırtı yere gelmez Hori Usta!



ZAMAN ÇİZELGESİ

1982 1982: BASIC programlama dilini kendi kendine öğrenen Hori, Enix'in düzenlediği programcılık yarışmasında Love Match Tennis ile ikinci oluyor ve Enix firmasında çalışmaya başlıyor.



1983 Çocukken avukat olmak isteyen Hori'nin Enix için yaptığı ilk oyun bir cinayetin arkasındaki gizemi çözmeye çalıştığımız Portopia Serial Murder Case. NEC PC'lere çıkan oyun özellikle kullanımı kolay menü sistemiyle oldukça başarılı oluyor ve bir üçlemeye dönüşüyor.

1985 Hori, yavaş oyunların da Famicom'da başarılı olabileceğini ispat etmek için Portopia Serial Murder Case'i Famicom'a uyarlıyor. Ve tezini ispatlıyor da!

1986 İlk konsol-RYO olan Dragon Quest piyasaya çıkıyor. Satışları yavaş başlasa da kısa süre sonra adeta bir fenomene dönüşüyor ve dönemin konsol oyunların için inanılmaz bir satış rakamı olan 1,5 milyona ulaşıyor. Konsol sektöründe resmen RYO furyası başlıyor böylece.

1990 Dragon Quest'i yaratan ekip tarafından Armor Project stüdyosu kuruluyor ve Hori bu stüdyo ile birlikte bütün DQ oyunlarında görev alıyor.

1991 Dragon Quest'le beraber uzun yıllar üzerinde çalışacağı Itadaki Street serisinin ilk oyunu çıkıyor. Zaten ileride iki seri bir araya da gelecek.

1995 Hori-san sektörün devlerini bir araya getiren Chrono Trigger'da süpervizör olarak görev alıyor.

2017 Uzun yıllar Dragon Quest, Torneko ve Itadaki Street serilerinde çalışmasının ardından Yuji Hori şu an serinin çıkacak olan en yeni oyunu Dragon Quest XI'de senarist ve tasarımcı görevinde.



Efsanevi lordlar tanıtımlarda çok öne çıkarılıyor. Etkilerinin daha da artacağı sonucuna varabiliriz.





TOTAL WAR WARHAMMER II

İki çift sivri kulak, bir T-Rex, bir de galiba fare, bir girdaba gitmişler...

ÖMER AKDAĞ

Ünçleme olacağı zaten en başından belliydi *Total War: Warhammer*'ın ama bu kadar da erken beklemiyordum yahu! Bir fantastik - bir tarihi gider herhalde hesabındaydım ben ama işte iki aya kalmadan çıkacak *Total War: Warhammer II*. Ben daha ilkine doyamadım ki ama...

Yine ilk başta 4 ırkla başlayacak hayatına oyun, sonradan DLC'lerle bu sayı artacak. Irklar ilk oyundaki gibi tümüyle ayrı özelliklerle gelecekse sadece 4 tane olması bir sorun değil bence. Üçü duyurulmuş durumda şu an için: High Elves, Dark Elves ve Lizardmen. Bir de oyunun duyuru videosunun sonunda gözleri kırmızı kırmızı yanan bir fare gözüküyordu. Yapımcılara sorsan tabii ki "sıradan bir fare ya alt tarafı" diyorlar ama tabii ki bu, dördüncü ırkın Warhammer evreninin en ünlü ırklarından Skaven olduğu anlamına geliyor net bir şekilde. Bu arada High Elf, Dark Elf falan diyorum ama oyunun yine ilk *Total War: Warhammer*'da olduğu gibi şahane bir Türkçe desteği olacağına şüphem yok. Henüz Türkçe çeviriyi görmediğim için kafadan atmayayım diye orijinal isimlerini kullanıyorum. Şimdi ben burada Yüksek Elf derim sonradan Yüce Elf çıkar falan, cahil durumuna düşmeyeyim.

Irklarımızın tasarım olarak zaten fazlasıyla ayrıştığı kesin. High Elf'lerin şaşalı tasarımları ve burnu büyük tavırları, Lizardmen'in çeşit çeşit dinozorları, Dark Elf'lerin gözlerinden okunan şerrrrefsizlikleri... Birimleri de teker teker tanıtılıyor şu sıralarda bu sınıfların, savaş haritasındaki oynanışları ciddi anlamda farklı olacaktır, pek şüphem yok. Ana harita oynanışları ne şekilde ve ne derece farklılaşacak, onu henüz çok net göremedik yalnız. İlk oyunun en hayran kaldığım tarafıydı ırkların ana haritada bu derece farklı tecrübeler yaşatması. Yapımcıların geleneği sürdüreceklerini umarım.

Tamamen yeni kıtada olmamız ve tamamen yeni ırkları kontrol ediyor oluşumuz dışında çok önemli bir yeniliği daha var *Total War: Warhammer II*'nin, o da ilk kez bir *Total War*'da ana oynanışın hikâye odaklı olacak olması. Haritamızın ortasında Vortex isimli dev, büyülü bir girdap var ve her ırkın bu Vortex'le ilgili bir mevzusu var. High Elf'ler arıza çıkarmaya başlayan Vortex'i stabilize edip dünyanın tehlikeye düşmesini engellemeye çalışırken Dark Elf'ler bunu kendi çıkarlarına kullanmaya çalışıyor mesela. Hikâye anlatımının ne derece başarılı olacağını göreceğiz, çok tecrübeli değil yapımcılar bu konuda ama pratikte, yani oynanışta da çok büyük bir değişim demek bu. Evet yine ırkımızın kendine ait kısa vadeli ve uzun vadeli zafer koşulları olacak ve hiç bu Vortex mevzularına girmeden oyunu kazanmanız yine mümkün olacak ancak hikâyeyi ilerletip, hikâye amaçlarına ulaşıp oyunu kazanabilmek de mümkün aynı şekilde. İlginç ve farklı bir *Total War* tecrübesi sunacağı kesin bu yeni yaklaşımın.

Bunların dışında daha bir sürü enteresan ayrıntı paylaştılar. Mesela deniz taşıtları geliyor oyuna. High Elf'lerin esas toprağıyla Lizardmen'in esas toprağı arasında koca bir deniz var örneğin. Yalnız hemen sevinmeyin/endişelenmeyin (önceki Total War'lardaki deniz savaşlarını sevip sevmeme durumunuza göre) çünkü deniz savaşları otomatik çözülecek. Bunun dışında enteresan bir bilgi daha: Eğer elinizde ilk *Total War: Warhammer* varsa, ikinci oyunun çıkışından kısa süre sonra yayınlanacak güncellemeyle iki oyunun haritalarını birleştirebileceksiniz. Artık kıtalar arasındaki mesafe nedir, Yeşilderililer'le başlayıp High Elf topraklarına dalmak pratikte anlamlı olacak mı falan bunları bilemiyorum ama bu özellik ciddi ciddi heyecan yaptırdı bana. Düşünsenize üçünü oyun da gelince birbirinden çok farklı onlarca ırk ve devasanın da devasası bir harita... Bir daha başka Total War oynamam bile yahu (büyük konuştum, geri alıyorum sözümü).

TÜR: Strateji **YAPIM:** Creative Assembly **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** Win **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Eylül 2017

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
EREN ERYÜREKLİ

FINAL FANTASY XV

"Square Enix çok bozdu". Çoğu kişinin katılacağı bu popüler görüşün aksini düşünmeye çalıştım uzunca bir süre, Final Fantasy yan oyunlarına olumlu baktım, devam oyunlarına burun kıvırmadım ve yaklaşık on yıl sürüncemede kalan, önceden Versus XIII olarak anılan FF XV hakkında da pozitifliğimi hep korudum. Sonuç ne oldu peki?

Oynadığım uzun saatler boyunca özellikle oyunun dünyasından büyük keyif aldım, yalan yok. Ana dörtlüyü benimseyebildim, yan karakterlere tepkimse "eh işte idare eder" minvalinde olabildi. Nihayetinde epey bir ekstra içeriği halletmiş, dünyayı bir uçtan diğerine gezmiş olarak oyunu bitirdim ve "daha iyi olabilirmiş ama serinin geleceği açısından umut vaat ediyor" kıvamında terk-i diyar ettim Eos'tan. Sonra ne mi oldu? Oyun bitmedi arkadaşlar. Sürekli gelen güncellemelerle sağı solu değişti "yahu bu Episode 13'ü çok kötü yapmışız" dedi Tabata'yla ekibi ve komple değiştirdiler. Ki o bölüm tüm oyunun genel yapısına ters bir şekilde dümdüz ilerleyen, çok az gücünüzle pek çok düşmanı indirmeniz gereken aşırı bunaltıcı bir kısım. Madem beğenmediniz önceden niye değiştirmediniz de milleti süründürdünüz diye sorarlar adama. Neyse orayı düzeltelim derken arada hikâyeye eklemeler yapan kısımlar geldi. Neden? Bir daha oyunun açıp baştan bitirelim diye mi? Yok fotoğraf festivali, efendim Chocobo festivali derken bunun tek kişilik bir macera olduğunu unutan ekip sürekli bir güncelleme haline döndü. Kazma arabamız yerine bir 4 çeker geldi, her yere gidebilmeye başladık doğada. Ama bunun zaten ana oyunda olması gerektiği gayet netti sanırım. Bu arabayla gidebileceğimiz özel bir alan olmadığı gibi kendimizi geliştirebileceğimiz heyecanlı yeni zindanlar da eklenmedi oyuna. Yani neden bir daha açıp gireyim ki şimdi? Noctis'in kankalarının solo macera DLC'leri ise ana oyundan bağımsız yapılarıyla farklı tatlar getirmeyi denediler ama karakter gelişimi olmadan pek bir yavan kaldılar. Hani oyununu geliştirmek istemesini anlarım bir yapımcının ama para verip alınan esas pakette olması gereken içeriği aylar sonra oyuna koyarsan orada bozuşuruz patron. Ha bir de yan oyunları çıktı bir sürü ve gayet de gereksiz olan. Hele hele son çıkan A New Empire para tuzağı pespaye bir yapım olarak hem markanın hem de firmanın itibarını epey dibe çekti. VR balık tutma şeysine hiç girmiyorum bile.

Bir oyun nasıl tamamlanmış gibi gösterilerek piyasaya sürülürün acıklı hikayesi FF XV. Hajime Tabata ve ekibi Tetsuya Nomura'dan devraldıkları enkazı ellerinden geldiğince toparladılar, elimize geçen şeyse hiç de fena bir oyun olmamakla birlikte eksikliklerle dolu bir yapımdı. Ama sonradan gelen geliştirme dalgası o denli amaçsız ve istikametini kaybetmiş bir görüntü çizdi ki, oyun DVO sanabilirdiniz. Ama değil. Bir kez hikâyeyi ve belli başlı zindanları bitiren oyuna bir daha dönmedi. Hayır onca lüzumsuz yan oyun geliştireceğinize oradaki kaynakları oyunun çıkışında tam içerik koymaya ayırsaydınız şu an çok farklı şeyler söylüyor olurduk. Ama Square Enix'in agresif stratejileri ve yapım ekibinin bazı şeyleri aceleye getirmesinden kaynaklı olarak üzüntüyle anıyoruz FF XV'i. Bir gün elbet bir FF XVI çıkacaktır. Lakin Square'in tüm bu yanlışlarını gören ben ona şöyle birkaç adım uzaktan bakacağım, hatta belki de hiç oynamayacağım bile.



Yerel eşli oyun modu da stili gibi unutulmaya yüz tutmuş bir güzelliği hatırlatacak.





TÜR: Platform · YAPIM: Studio MDHR · DAĞITIM: Studio MDHR · PLATFORM: PC, X-One · ÇIKIŞ TARİHİ: 29 Eylül 2017

CUPHEAD



Nostalji hep 60'lar, 70'ler demek değildir.

EMRE KARAOĞLU

Sony'nin yine damga vurduğu bir E3'ün ardından aklımızda kalan ve bizi heyecanlandıran oyunlar elbette *Spider-Man, AC, God of War* ve *Metro* gibi yapımlar oldu. Bana göre pek de parlak geçmeyen Microsoft konferansı her ne kadar ağırlığını ortaya koyamamış olsa bile iki adet şahane oyun duyurarak bağımsız sevenleri kalbinden vurmayı da başardı (fena değildi bence Microsoft yav -T). Bu şahane bağımsız oyunlardan biri *The Last Night*, diğeri ise *Cuphead*. Bu iki şahane görsellere, anlatım tarzına ve atmosfere sahip olan bağımsızın en büyük ortak noktasıysa oyunculara (bence sanatçılara da) sunduğu inanılmaz başarılı ve farklı tarzları tabii.

Şu anda kendisinden bahsedeceğim Cuphead, 29 Eylül'de bizlerle buluşacak, yani pek de bir şey kalmadı çıkmasına. Özünde run & gun türünde boss savaşlarına odaklı klasik bir platform oyunu bu. Onu farklı kılansa 1930'lu yılların çizgi filmleri tadını taşıması ve bu stilin tadından yenmeyeceği gerçeği. Oyunun görsel anlatım tarzı kendisini o kadar farklı bir kategoriye çekiyor ki *Cuphead*'i başka bir oyunla karşılaştırmaya ne eliniz ne de diliniz varmıyor. The Van Beuren ve Disney'in ağırlığını koyduğu saykodelik çizgi filmlerin yenilenmiş ama müdahale edilmemiş tadını ağızlara çalan *Cuphead*, oyun içinde kullanılan caz ritimleriyle görsel dokusuna inanılmaz bir işitsel deneyim de ekleyecek gibi.

Şeytanla girilen ve muhtemelen hüsranla sonuçlanan bir iddianın ardından borcunu geri ödemeye çalışan Cuphead ve Mugman, pek ummadıkları türden bir maceraya dâhil oluyorlar. Karakterlerimizi ister tek ister iki kişi kontrol edebildiğimiz bu bağımsız oyun yayınlanan tanıtım ve oynanış videolarından daha şimdiden bir fenomen olacak gibi duruyor. Dinamik aksiyonlar ve ritmik animasyonların oldukça sık görüldüğü *Cuphead*'in yayınlanan oynanış videolarında karşımıza çıkan şeyse oldukça akıcı, arcade bir deneyim sunuyor olduğu. Üzerinde ciddi bir emek harcandığı her halinden belli olan oldukça başarılı tasarlanmış bölümler, mekânlar, hikâyeler ve bölüm içi canavarlar ilk dakikadan bizleri kendine hayran bırakacak gibi. Bu ince elenmiş atmosfere üçüncü gözüyle size zihinsel saldırılar yapan dev bir havuç ya da solucan fırlatan kızgın bir patates gibi beyin yakan boss'lar eklenince oyun daha da keyifli bir hal alacak gibi gözüküyor. Ayrıca yerel eşli oyun seçeneği de olduğundan keyfini bir eş-dostla da çıkarabileceğiz oyunun.

Daha önce sahalarda görmediğimiz Studio MDHR tarafından geliştirilen ve dağıtılacak olan oyun, şirketin kurucularından **Jared Moldenhauer**'ın hayal ürünü. Zihnen eski çizgi film yaratıcılarından Dan Harmon ve Justin Roiland'ı aratmayan Moldenhauer; çocukluğundan beri sahip olduğu, bu tarz çizgi filmleri içeren koleksiyonunun (Van Beuren, eski Disney ve Fleischer Cartoon) sadece 30'lu yılların çizgi filmlerinden oluşuyor olmasından rahatsızlık duymuş ve Cuphead bu şekilde ortaya çıkmış. Oyun tamamen eski teknik çizgi film üretimi ile aynı süreçlerden geçiyor. Dört adet profesyonel animatörün yapımında yer aldığı *Cuphead*'de, ışıklı masalarda tek tek elle çizilen karakter eskizleri ve mekân tasarımları daha sonra dijital ortamda renklendirilerek oyun haline getirilmiş. Oyun dünyasına bambaşka bir tat getireceğine kesin gözüyle baktığım bu oyunu PC ve X-One sahipleri oynayabilecek. Sanatla oyunun kesiştiği en özgün noktalardan biri olacağına kesin gözüyle bakıyorum.

WARGAMING TANKFEST 2017

Kendinizi küçük görmeyin, tankınızı büyük görün!

DENİZ KIRCA



Artık neredeyse düzenli bir bölüm haline gelme yolunda ilerleyen Wargaming etkinlikleri sayfamız bu ay tankların boyundan beklenecek büyüklükte bir etkinliğe ev sahipliği yapıyor: İngiltere'deki Bovington Tank Müzesi'nde gerçekleşen Tankfest 2017. Ağızları açık bırakan boyuttaki bu etkinlik yalnızca World of Tanks severlere değil tüm tank hayranlarına kucak açmış vaziyetteydi. Bana kalırsa oyunla gerçeğin kesiştiği en önemli noktalardan biri de grafik gerçekçiliği ya da sanal gerçeklik gibi teknolojik yeniliklerden ziyade buna benzer somut etkinliklerdir, zira oyunların da hayatın ta kendisinden nasıl ilham aldığını ve onu nasıl değiştirebildiğini kanıtlarlar adeta. Wargaming'in oyunlara yaklaşımı da buna çok paralel. Tankfest'i birkaç yıldır destekleyen firmanın yaklaşımı yalnızca oyuncularına ulaşacak etkinlikler düzenlemek değil, WoT direktörü Thaine Lyman'ın da söylediği gibi "WoT oyuncusu olmasa bile tanklara ilgi duyan herkesle bir araya gelmek". Bu yaklaşım sonuç da veriyor olmalı ki Tankfest 2017 için satışa sunulan 20 bin biletin tamamı alıcı bulmuş. Bunların yarıya yakını da İngiltere dışından gelen ziyaretçiler. İlginin büyüklüğüne paralel olarak müze de çok büyük bir alanı kapladığından, ortamın mahşer yerine dönmemesi güzel bir detaydı.

KAPLAN, KAPLAN!

Aklınızda tanklarla ilgili en ufak mekanik parçalardan devasa motorlara; çalışan, ateş edebilen tarihi araçlardan modellenmiş ya da artırılmış gerçeklikle görülebilecek şekilde tasarlanmış envai çeşit tanka kadar her şeyi bulabileceğiniz bir alan canlandırın. Bu muazzam ortama ev sahipliği yapan Tankfest'in bu yılki koleksiyonu İkinci Dünya Savaşı'nın en meşhur zırhlı araçlarından Alman Tiger tanklarını kapsıyordu ve bu koleksiyon da yine Wargaming'in desteğiyle oluşturulmuştu. Tankların yanı sıra World of Tanks oynayabileceğiniz standlar da bulunuyordu alanda elbette. Bir modele bakıp "şunu sürmek isterdim" dediğinizde hemen kolları elinize alıp gerçekte olmasa da sanalda o deneyimi yaşayabiliyordunuz yani.

Wargaming'in bu festivalle ve Tank Müzesi'yle bağı yalnızca verdiği destekle de bitmiyor. Buradaki tamamen çalışır durumdaki tanklar sayesinde WoT'a aktardıkları modeller tamamen gerçekçi olmakla kalmıyor, sesleri de tümüyle gerçekte olduğu şekilde kaydedilip kullanılıyor. İki taraf için de oldukça yararlı bir ilişki bu anlayacağınız. Hiçbir şey olmasa bile o ufacık kalma hissini yaşamak için gitmeye değer bir etkinlikti Tankfest.

ZIRH KAPLI DEVASA ARAÇLARIN YANINDA KENDİNİZİ UFACIK HİSSETMEK İSTERSENİZ TANK MÜZESİNE MUTLAKA GİDİN.









TARIK KAPLAN

OYUNCUNUN TEHLİKELİ KAPRİSİ

Şirket politikalarına kolektif oyuncu şantajı

Bir parfüm markasının son çıkardığı ürüne Ugandaca açıklama koyma ihtiyacı gütmediğini hayal edin. Hatta hayal etmenize gerek yok, muhtemelen hiçbir parfüm markası şişesinde Ugandaca "içmeyin" yazmıyordur. Şimdi bir de Ugandalıların bu parfümü kullanmak istediklerini, ama üzerinde Ugandaca açıklama olmadığı için parfüm şirketine şikâyet mektupları yazdığını hayal edin. Gayet olabilir geliyor kulağa şu ana dek. Peki, bir adım sonrasında Ugandalıların işi ileri taşıyıp parfümü kötülemeye başladığını, bunu dünya üzerindeki tüm ülkelere verdikleri demeçlerle yaptıklarını ve parfüm şirketi Ugandaca açıklama yazılmış ürünleri piyasaya, ya da en azından Uganda'ya sürene kadar bu ürünü kötüleyerek tepkilerine devam ettiklerini düşünün. Parfüm ve Uganda kısmını çıkarırsak, oyuncuların son zamanlarda Steam'i araç olarak kullanarak şirketlere memnuniyetsizliklerini dile getirme yöntemi tam olarak buna benziyor. Tamam, tam olarak değil. Ama benziyor.

ŞİKÂYET ET VE OLSUN!

Sizi bilmiyorum ama ben 21. yüzyılda iletişimin bu denli kolaylaşmasıyla insanoğlunun eline geçen en büyük yeteneklerden birinin kitlesel mızmızlanma gücü olduğunu düşünüyorum. Haklı ya da 'o kadar da haklı olmayan' sebeplerden belli memnuniyetsizlikleri olan insanlar özellikle internette çok hızlı bir şekilde örgütlenip seslerini hızlıca duyurabiliyor, daha da ötesi yaptırımlar, boykotlar uygulamaya başlayabiliyor. Son birkaç aydır oyuncularını memnun etmeyecek kararlar alan oyun dağıtımcıları da bu gerçekle yüzleşmeye başladılar. Steam incelemelerinin yalnızca tek bir keskin ucu olmadığını gösteren birkaç olay, kızgın oyuncu topluluklarının her zaman kuru gürültüden ibaret olmadığını da hatırlatıyor.

Hatırlarsınız belki, geçtiğimiz yılın sonlarında *Football Manager 2017*'nin Steam inceleme notları Çinli oyuncular tarafından dil desteği olmadığı gerekçesiyle negatif yorumlarla spam'lenmiş, oyunun olumlu not ortalaması %35 civarına kadar inmişti. Steam'in oyuncular için ne denli büyük bir platform olduğu düşünüldüğünde, eylemin bilmeden araladığı bu yeni ses duyurma yöntemi asla unutulmayacak ve tekrar karşımıza çıkacaktı elbette. Nitekim benzer olaylar kendini belli durumlarda göstermeye, oyuncular için efektif bir yol olarak görülmeye başlandı son zamanlarda.

Steam yaz indirimlerinden hemen önce, Paradox Interactive'in kendi oyunları için farklı ülkelerdeki para birimlerinin değerlerine göre yaptığı fiyat değişiklikleri oyuncular tarafından ciddi bir tepkiyle karşılandı. Bu tarz durumlarda öncelikle oyunun forumlarında ilgili başlıklar öfkeyle kabarır, reddit gibi topluluk platformlarında şikâyetler dile getirilir bildiğiniz gibi ama bunlar bazen büyük firmalara ya da o firmaların oyunlarına ilgi duyan potansiyel müşterilere ulaşmak

için yeterli olmaz. İşte Paradox'a kızan oyuncular da, FM'de Çinli oyuncuların açtığı yolu izleyerek şikâyetlerini Steam'de fiyatı değişen değişmeyen tüm Paradox oyunlarına olumsuz incelemeler yazarak dile getirmeye başladılar. Bu sıradan, zararsız bir protesto değildi. Kullanıcı yorumlarının negatif oluşu oyunların satış miktarını ciddi şekilde etkileyen bir faktör. Nitekim Paradox da oyuncuların sesini Steam'deki hemen hemen tüm oyunları %50 olumlu inceleme civarına indiğinde duymak ve cevap vermek zorunda kaldı; şirketin CEO'su resmi forumdan yaptığı açıklamayla fiyat değişikliklerini geri alacaklarını açıkladı ve para iadesi mümkün olmadığı için yüksek fiyattan oyun alan talihsiz müşterilerine eski oyunlarından hediye ettiler. Kolektif şikâyet hareketleri yeni bir zafer kazanmıştı.

Bu yeni, yayıncılara "kendi dillerinden cevap verme" modası gerçekten etki yaratıyordu, zira bir başka örnek de Take Two'nun en popüler *GTA V* mod araçlarından biri olan OpenIV'ü kapatmasıyla ortaya çıktı kısa zaman sonra. *GTA* kadar modlamaya açık bir yapımın oyuncuları bu duruma ciddi anlamda sinirlenerek tepkilerini önce forumlarda, Youtube'ta ve topluluk panolarında dile getirdi, sonra da işi yumuşak bir şantaja çeviren negatif Steam incelemesi silahlarını ortaya çıkardılar. *GTA V* çıkışının üzerinden yıllar geçmesine rağmen hâlâ çok satanlar listesinin en üst sıralarında yerini koruyabilen bir oyun, buna rağmen Steam üzerindeki kullanıcı incelemeleri yalnızca %50 civarında olumlu not ortalamasına sahip artık. *GTA V* kadar büyük bir oyuna kötü kullanıcı incelemeleri ne kadar zarar verir orası tartışılır, ama Take Two tüm bu tepkilerin ardından açıklama yapma zahmetine girme gereği duydu. Mod aracının Online kısmında hile yapmak için kullanıldığını söylediler ama oyuncular bu açıklamayı yetersiz bularak eylemlerine devam ediyordu. Ve ne hikmetse, OpenIV kısa süre sonra yeniden kullanılabilir hale gelecekti.

Örnekler bu kadarla da kalmıyor. Gene Çinli oyuncuların negatif yorum yağmuruna tuttukları bir başka oyun da bu yılın en büyük sürprizlerinden birini yapan *Nier: Automata* oldu. Bu kez sebep dil desteği olmamasından daha ciddi, hatta bana göre haklılık payı da çok daha yüksek. *Nier: Automata*, Steam üzerinden Asya'ya satışa sunulduğunda fiyatları da her ülkenin kuruna göre ayarlanmıştı ve Çin için de fiyat standart bir AAA oyun fiyatı olan 199 CNY idi (bir Çin yuanı yaklaşık 50 kuruş ediyor, 100 TL civarı yani). Buraya kadar problem yok, ama yalnızca birkaç saat sonra oyunun fiyatı Çin için tam 412 CNY'ye yükseltildi, yani 2 katına çıktı. Square Enix'in neden böyle bir harekette bulunduğunu anlamak pek mümkün değil, Çinli oyuncular da bastılar negatif yorumları elbette. Diğer örneklerdeki kadar dramatik bir etki gözlenmese de, %20'ye yakın bir olumlu inceleme oranı düşüşü yaşandı oyunda ve tamamen Enix'in fiyat politikası sebebiyle oldu bu.

BAŞKA BİR ARZUNUZ?

Oyun yapım ve dağıtım firmalarının politikalarını sürekli sorguluyoruz ve bu normal bir şey. Böylesi devasa bir piyasada, her yerden para kazanmaktan başka bir amacı olmayan yeni projeler ve iş yapma şekilleri her gün türerken oyuncuların şirketlere tepkilerini açıkça dile getirebilmeleri de hayati önem taşıyor. Ama bu işin şantaj boyutuna varması, oyunların niteliğini ve beğenilme oranını göstermesi gereken bir aracın yalnızca yayıncılara sesini duyurmak isteyen topluluklar tarafından suiistimal edilmesi kabul edilebilir bir şey değil bana kalırsa. Bu olaylardan haberi olmayan yeni bir oyuncu olduğunuzu düşünün. Karşınıza her yerde övüldüğünü duyduğunuz oyunlar için yalnızca %50 olumlu inceleme oranı çıksa şüpheye düşmez misiniz? İyi amaçlar doğrultusunda yapılıyor olsa bile kişileri yanlış yönlendirecek bir durumdan bahsediyoruz. Bu yöntem etkili de elbette; *FM*, Çince dil desteği getirdi, Paradox fiyat değişikliğini geri çekti ve GTA'nın kapanan mod aracı geri döndü. Aba altından gösterilen sopaların yayıncıları korkutacak kadar güçlü olması ne kadar iyi, ne kadar kötü, ayrı bir tartışma konusuyken, Steam'in bu durumlar için parmağını bile oynatmaması da ayrıca garip bir durum.

Oyuncuların tepkilerini gösterebilmesi ve bunu yayıncı firmaların duyabileceği ve bir şekilde ayaklarını denk almalarını gerektirecek efektiflikte yapmaları her ne kadar olumlu bir şey olsa da, bunun daha az zararlı ve hedefe yönelik bir yolu bulunmalı bana göre. Yoksa biliyorsunuz genel oyuncu kitlesini, sonunda işi kendi aklımızdaki oyun fikrini firmalara empoze etmeye kadar götürebiliriz böyle bir güçle. Tamam, firmalar asla oyunculardan para kazandıklarını unutmamalılar ama biz oyuncular da o çok sevdiğimiz oyunları bu firmalar sayesinde edindiğimizi unutmamalıyız. Sonra karşılıklı saygı sevgi, diyaloglar, gökkuşakları falan... Çok mu iyimser kaldım ben acaba?

OYUN FİRMALARI İLE OYUNCU ARASINDAKİ İLİŞKİ HİÇBİR ZAMAN TEK TARAFLI OLMADI.



Nier: Automata da oyunla, hatta yapımcı stüdyoyla dahi hiç ilgisi olmayan şekilde olumsuz yorumlar aldı.



 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

BU AYKİ TEK İSTEĞİMİZ TEMMUZU SIKINTIDAN ÖLMEDEN ATLATMAKTI.





İHSAN C. ASMAN

LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

Önce Chloe vardı...

Çokça seveni olan fikri mülklere farklı isimlerle yeniden yapılan ziyaretler her daim risklidir. Star Wars ve genişletilmiş evren hikâyeleri bu durumun belki de en çok belirginleştiği örneklerden biri. *LiS* de benzer bir ziyarete maruz kalacak birkaç aya: İlk oyunun geliştiricisi Dontnod, *Vampyr* ve *LiS 2* üstünde çalıştığından, Square Enix orijinal *LiS*'in öncesinde ne olduğunu anlatma işini Deck Nine adında pek de bilinmeyen bir stüdyoya ihale etmiş ve olaylar gelişmiş. Üstelik Chloe'nin seslendirme sanatçısının değişmesi, Max'in içinde olduğu bölümünün Season Pass'ten çıkarılması gibi hususlar da sürecin tuzu biberi oldu. Ama gösterilen oynanış videolarıyla oyuna ilgimiz yeniden canlandı.

Before the Storm, Max'in ailesiyle Seattle'a taşındığı ve Chloe'nin mektuplarını cevapsız bıraktığı, mavi saçlı ve hırçın haliyle bildiğimiz kızımızın en yalnız zamanlarını konu edinecek: Babasının kısa süre önce öldüğü ve hatıraların tüm yakıcılığıyla ruhunu turladığı dönem. Kendisi enteresan bir şekilde, bunca kaybetmişliğe rağmen okulun en popüler ve "güzel kızı" Rachel ile yakınlaşıyor. Bu arada Rachel dediğimde heyecanlanmış olabilirsiniz ama bu kesinlikle onun hikâyesi değil, anlatılanların odağında Chloe var. Tam da bu sebeple Rachel'ın kaybolduğu döneme de tanıklık edemeyeceğiz, ondan çok daha evvelini anlatıp bitirecek oyun. Bu arada, Jefferson ve Kate gibi kasabaya sonradan gelen isimler dışında, Arcadia Bay ahalisinden tanıdık yüzler görmeye hazır olun. Çömez Victoria mesela.

NEEE? ZAMANI GERİ ALMA YOK MU?!

Evet Chloe'yi oynayacağımız için kimi kaçınılmaz değişimler bizi bekliyor. En barizi, Max'e bahşedilen zamanı geri alma yeteneğinin artık el altında olmaması. Ama üzülmeyin, Chloe'nin de bildiğimiz gibi kendine has birtakım tarafları var. En basitinden sivri dilini ya da kontrolsüz çıkışlarını ele alın. Oynanış videolarında gördüğümüz gibi Chloe'yi oynamak bambaşka bir deneyim olacak ve her türlü seçimin sonuçlarıyla yüzleştiğimiz türlü türlü özgün karşılaşma olacak ve tabii tercih etmediğimiz seçeneklerin sonuçları da aklımızı kurcalayacak (bu arada ilk bölümde oynanış videolarındaki konser sahnesi gibi tam tamına 11 tane sahne var). Kabul, hikâye anlatımı ya da özgün an yaşatma hususlarında çok fark yapmaz bu durum. Ama gene de esas oyunda bazı meseleleri zamanı geri alma yeteneğiyle çözdüğümüzü düşününce insan, oynanıştaki çeşitlilik bakımından Chloe'nin öngörülemez çıkışlarının Max'in "geriye sarma"larını nasıl dengeleyeceğini (daha doğrusu dengeleyip dengelemeyeceğini) merak ediyor.

Toplamda üç bölüme yayılacak ve tıpkı ilk oyundaki gibi çözülmesi gereken bir gizemimiz olacak *Before the Storm*'da. Bu noktada Rachel'ın ailesiyle ilgili birtakım sıkıntılar olacağı öngörüleri var. Sürükleyici olmasını diliyoruz bakalım. Son olarak, ilk oyundaki günlüğü hatırlarsınız. Hah işte, bu günlüğün yerini BtS'de Chloe'nin Max'e yazdığı cevapsız mektuplar almış. Bence çok güzel düşünülmüş ve Max'le ilişkilerinin o yıllarda nasıl seyrettiğine dair bilgi verecek olması bakımından da önemli bir detay.

Toparlamak gerekirse, aslında umutlu olmak için de karamsar olmak için de nedenler var; ancak ben iyimser yanımı öne çıkarma taraftarıyım. Oyunun nasıl olacağını öğrenmek için şunun şurasında zaten bir buçuk ay kalmış. Çıksın da oynayalım diyorum.

TÜR: Macera **YAPIM:** Deck Nine **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 31 Ağustos 2017

TÜR: Yarış **YAPIM:** Slightly Mad Studios **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Eylül 2017

PROJECT CARS 2

İŞTE METRE

Project Cars, derli toplu, kasası diferansiyeli sağlam bir oyundu. Her bölümü herkesin zevkine tam olarak hitap etmiyordu tabii. Kariyer modu örneğin, biraz yavan gelmişti bana. Sürüş keyfi, virajlardaki zorluk seviyesi, gerçeğe yakınlık hissi güzel ve yeterliydi. Peki, elimde bu başarılı oyunu yeniden yükleme imkânı varken, ikincisini alıp oynamam için ne gibi nedenler olabilir? Yapımcı Slightly Mad Studios; ilk oyundaki eksikleri-gedikleri tamamladıklarını, asfaltı yamadıklarını söylüyor. İşin ciddi kısmına gelirsek: Renault ve Mercedes'in bu oyun için tasarlanmış birer sanal modeli de dâhil olmak üzere 170'ten fazla otomobil, 50'yi aşkın yarış pisti mekânı, gamepad için daha rahat kontroller, daha sıkı bir yol tutuş ve dolayısıyla sürüş hissi, yeni bir yarış sınıfı olan Rallycross (Dört dörtlük olabilecek mi ki acaba?) gibi vaatler söz ve yarış konusu. VR desteği devam edecek, ayrıca daha makul davranan yapay zekâ sürücüler, dinamik doğa şartları, gerçeğe benzer ralli ağır çekim kamera açısı, doğal hareket eden güneş ışığı, kar yağışlı ralli pistleri gibi kulağa hoş gelen özellikler de var. Açıkçası, 2017 yaz sonu yarışseverler için verimli olduğu kadar tercih yapma açısından zorlu geçecek. *Forza Motorsport 7, Gran Turismo Sport* gibi iddialı yıldızlar arasında *Project Cars 2*'ye vakit ayırmaya dudak bükeceğiz belki ama kaliteli oyun sayısı ne kadar çoksa o kadar iyi tabii ki biz oyuncular için. Son bir not: Simülasyon ağırlıklı bir yapım olacak *Project Cars 2*. Beklentilerinizi ona göre ayarlayınız. **NOYAN**



Project Cars 2'yi VR'da oynarsanız, kim bilir belki krank milini bile görebilirsiniz.





STARCRAFT REMASTERED

İŞTE METRE

İnsanoğlunun bir kısmı "eski şeyleri tekrar tekrar önümüze koymaktan vazgeçsinler" diye sızlanadursun, hiç kusura bakmayınız, biz bunları istiyoruz! 100 yıl da geçse *StarCraft*'ta Zerg Rush yapmaktan, gereksiz derecede fazla Carrier basmaktan, Siege Tank'ların "dat da da daaaat dat, DAT DA DA DAAAT DAT" demesinden bıkmayacağız.

StarCraft Remastered aynen okunduğu gibi oynanıyor. Yapımcıların tekrar tekrar söylediği gibi "mükemmel olanı daha da iyileştiremezsiniz". Yani oynanış bakımından hiçbir şey değişmeyecek. Görsellik elden geçiyor, ki mesela *Age of Empires*'ların yenilenmiş versiyonlarındaki gibi kimi birimlerin küçülmesi, kimi birimlerin büyümesi gibi şeyler yok. Her şey aynı, eski versiyonda ne görüyorsak yeni dokularıyla, yeni çözünürlüklerde göreceğiz yalnızca. Ara videolar baştan tasarlanmıyor ama onlar da hafiften bir çözünürlük yükseltilmesine giriyor. Seslerin ve müziklerin de elden geçtiğini not etmekte fayda var. Göze çarpan en değişik değişiklik görev öncelerinde aldığımız brifinglerin artık çizgi roman tarzında sunulacak olması. Eski tarz biraz tekdüzeydi, iyi olmuş.

Kısacası hem o muhteşem oyunu yeniden yaşamak isteyenler hem de *StarCraft*'ın hikâyesine direkt ikinci oyunla dalıp ilk oyunda olanları merak edenler için harika bir versiyon olacağı kesin *StarCraft Remastered*'ın. Ama ne epik hikâyeydi be... En Taro Adun! **ÖMER**

TÜR: Strateji **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment **PLATFORM:** PC, Mac **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Ağustos 2017

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?

Zaman içinde teknoloji değişti, oyunlar değişti, oyunculuk değişti. Eskiden temsili grafikler hayal gücümüzle tamamlanıp gerçek hayattan bile güzel olurken, şimdi kare yenilenme sayısındaki birkaç eksik bazı oyunları oynanamaz kılabiliyor gözümüzde. Keza oynanış ögeleri, sinematik anlatım derken pek çok şey yapabilir ve bir çok şey de yapamaz oldu oyunlar. Peki beklentilerimiz nasıl değişti? Çok aksiyon görmeyi beklemeyeceğiniz O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz.

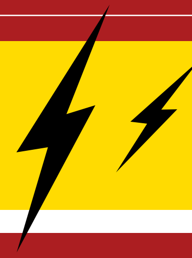
AYIN KONUSU: OYUNLARDAN BEKLENTİLERİMİZ ZAMANLA NASIL DEĞİŞTİ?
AYIN TARTIŞMACILARI: BURAK EKEN, ARES AYBAR, ÖMER AKDAĞ

OYUNLARDAN BEKLEDİĞİMİZ İÇERİK, KALİTE VE SUNUMUN ZAMANLA DEĞİŞTİĞİNİ DÜŞÜNÜYOR MUSUN? ÇOK ŞEY Mİ BEKLEMEYE BAŞLADIK ACABA?

ÖMER: Oyun dünyası ve oyuncu profili zamanla değiştikçe beklentiler de elbette ki değişti. Eskiden oyun motorları bu kadar yaygın ve kullanıcı dostu değilken, dolayısıyla her yıl belli sayıda oyun çıkarken bulduğumuz kaliteli oyunlara yapışıyorduk, olumlu tarafları fazlaca olduğu sürece sıkıntılarını kafaya takmak çok da içimizden gelmiyordu. Sağı-solu yamuk diye oyunu kenara itsek onun yerine koyacak bir alternatifimiz de olmuyordu nihayetinde. Ama zamanla hem sağlam oyunlar biriktikçe birikti, hem büyük firmalar çoğaldı. Hem eskisine oranla çok daha fazla AAA oyun çıkıyor, hem de bağımsızlar inanılmaz bir yükseliş yaşadı. İyi oyunlar her yerde yani. Birazcık şımarık davranmak hakkımızdır artık diye düşünüyorum, oyuncular olarak beklentimiz yüksek oldukça yapımcılar da bu beklentiyi karşılamaya çalışıyorlar. Mesela *Andromeda* bu kadar eleştirilmeseydi, sıkıntıları görmezden gelinseydi BioWare hem oyunu düzeltmek için bu kadar çaba sarf etmeyecekti hem de bir sonraki oyununda da belki aynı hataları tekrarlayacaktı. Ama bu durumun olumsuz tarafları da görmezden gelinmemeli tabii. Bazı açılardan sıkıntılı olan bir oyunu hızla ve ölümcül bir şekilde gömmek de işin suyunu çıkarmak oluyor. Son dönemden yine *Andromeda* ve *Mafia III* örneğini vereyim. Çok bariz sıkıntıları vardı evet ama bu oyunların gerçekten iyi yaptığı şeyler de vardı. Örneğin *Mafia III* geçtiğimiz yılın en başarılı sinematik anlatımına ve karakterlerine sahipti, o yönünden bahsedildiğini hiç duymadım. Yiğidi öldürmede iyiyiz ve bu kötü bir şey değil ama hakkını vermekte başarılı olamayabiliyoruz oyuncular olarak.

ARES: İlk oyun konsolu ve bilgisayarım olduğu zamanlar pek de oyun seçme şansına sahip değildim. Zaten az yapım vardı, üstelik hepsine ulaşmak kolay değildi. Bir de küçüktüm, açgözlü olmayıp elimdekilerle mutlu olmayı bildiğim zamanlardı. Üç beş oyundan olabildiğince zevk almaya çalışıyordum. Aslında sadece ben değil, arkadaş grubumuzda durum buydu. Sonra teknolojinin gelişmesi ve eş zamanlı olarak bizlerin de büyümesi ile birlikte gruptaki herkesin oyunlardan beklentileri değişti. Beklentilerimizin artması ve çeşitlenmesi doğal. Ancak, sosyal medya ve yozlaşmaya bağlı olarak insanların genel olarak her konuda gereksiz beklentileri var. Yapımcılara talepte bulunmak, sınırlarını zorlamak ile şımarıklık arasındaki ince çizgi çoktan yok oldu. Madalyonun öteki yüzünde de acımasız piyasada hayatta kalmak isteyen oyun yapımcıları yanlış tercihler yapmaya başladı. Bitince çıkan ve buna rağmen geliştirilmeye devam eden oyun gibi oyunlar-

> SAĞI-SOLU YAMUK DİYE OYUNU KENARA İTSEK ONUN YERİNE KOYACAK BİR ALTERNATİFİMİZ DE OLMUYORDU ESKİDEN.
> –ÖMER





dan, bitmeden siz alın da sonrasına bakarız artık kafasına da dönülmesi ile tüy dikildi. İki tarafın ortak oluşturduğu paradoksa dâhil olmayanlar elbette var ama geriye kalanların hükmettiği düzen yüzünden nefes alamıyorum bazen.

BURAK: Oyunlar en eski dönemlerde, teknolojinin imkânlarının en kısıtlı olduğu zamanlarda bile gerçek hayatı taklit ediyorlardı. 80'lerin birçok efsane oyunu gayet sıradan hikâyeler anlatıyordu. Esas kızın peşinden maceraya atlan esas oğlan, askeri operasyon, araba yarışı, tank muharebesi, uçak savaşı, uzay teması vesaire vesaire. Konular gerçek olunca oyunun somut olarak da grafikleriyle, oynanışıyla daha gerçekçi olması beklentisi en eski zamanlardan günümüze dek hiç bitmedi. Oyun teknolojilerindeki her değişim ve her kırılma da bizim beklentilerimizi yeniden şekillendirdi. Saf eğlence ihtiyacı, zamanla yerini filmlerde aradığımız hislere bıraktı. Oyunlardan artık kimimiz soluksuz aksiyon, kimimiz gerilim, kimimiz korku, kimimiz duygusallık, kimimiz de (benim gibi küçük bir azınlık) mizah bekliyoruz.

Bunların yanında değişen oynanış türleri de zevklerimizi ve beklentilerimizi değiştiriyor. Geçen ay tartıştığımız açık dünya konusu mesela. Biraz rağbet görmeye başlayınca son birkaç yılda yapımcılar o kadar çok açık dünya oyunu yapmaya başladı ki yılların oyun türü yeni bir trende dönüştü. Oyuncular da bu duruma o kadar uyum sağladı ki artık açık dünya olmayan oyunlar ikinci sınıf oyun muamelesi görüyor neredeyse. Buna gizlilik türündeki oyunların mecburen bir bir aksiyon oyununa dönüşmesi, bütün oyunların multiplayer tarafta da var olmaya çabalaması gibi gelişmeler de eklenerek örnekler çoğaltılabilir.

ÖMER: Yani yine iki tarafı da olan mesele. Oyuncuların yorumlarını toplamak ve geliştirilen oyunda bu yorumlardan faydalanmak inanılmaz güzel bir şey bir kere. Nihayetinde stüdyo ne kadar büyük olursa olsun en fazla birkaç yüz kişi, o ekibin göremediği neler neler söylüyor oyuncu toplulukları. Bu yorumları iyi yöneten, gerektiğinde fikirleri benimseyen çok sayıda oyunun başarılı olduğunu görmek mümkün (*Dirt Rally, Final Fantasy XIV* ilk aklıma gelenler). Ama işte oyuncular o kadar büyük imkânlara sahip ki o istediğini yaptırma meselesi giderek daha da baş ağrıtmaya başladı. Geçen yılki FM'nin Çince desteği olmadığı için Steam yorumlarının "Çoğunlukla Olumsuz" olması durumu mesela. Tamam, o koskoca FM, ona bir şey olmaz, FM oynamak isteyen gidip Steam yorumları kötüymüş almayayım demez ama yarın öbür gün adı sanı duyulmamış, Steam'de 10 tane incelemesi olan ufak bir oyunun incelemelerinin yarısı "Türkçe yok", "Çince yok" diye negatif olduğunda o oyuna yazık olmayacak mı? Hatta belki de oluyordur ve bu yüzden öne çıkamayan bir sürü oyun ıskalıyoruzdur, kim bilir?

ARES: FM örneği ile çok güzel bir noktaya değindin Ömer. Evet, olayın masum yanından baktığımızda yapımcılarla oyuncuların diyalogunun önemli olduğunu söylesek de saçmalık boyutuna çoktan geçildi. Çok önemli ve hayatta kalması zor bir sektör olduğunu da göz önünde bulunduran yapımcılar beyaz bayrakları çıkarınca sevimsiz örnekler artar oldu.

Oyun sektörünün çok da popüler olmadığı dönemlerde çevreme baktığımda sadece oyun oynamaktan zevk alan, belirli bir oyun kültürü oluşmaya başlamış kişiler ilgi duyarken her eve konsol veya bilgisayarların girmesi ile birlikte popülerleşen oyun dünyasında tanımlamaya çalıştığım oyuncu kitlesi yüzde olarak azaldı. Sadece tek bir futbol oyununda iki arkadaşını yenen ya da ilerlemeli ateşli oyunlarda bomba patlatan kişiler adını duyduğu baba RYO'daki karakterin saçını mantıklı bulmadığı için başlattığı kampanya sonucunda yapımcıların kötü günler geçirmesine üzülüyorum. Bu durumu kıracak kişiler ise yine bilinçli oyuncular. En basitinden sevdiğimiz oyunları satın almak, sosyal medyadan duyurmak hatta yapımcılara basit bir e-posta ile teşekkür etmek görevimiz.

BURAK: Bence şimdiden ulaştı. Rockstar, CD Project Red gibi bir iki azınlık dışında bütün büyük firmalar o şekilde iş yapıyor şu an. Küçük yapımcılar da öyle. Ama bu o kadar da kötü bir şey mi, diye soracak olursak, bence oyunun türüne göre değişir. Bir hikâye anlatma, atmosfer oluşturma, evren yaratma gibi sanatsal yanı olan oyunlar için bu çok kötü bir trend. Örneğin Ubisoft'un bir oyunda sevilen özelliği bütün oyunlara ekleyerek craft oyun yapma tarzı, bugün artık bütün serilerini (markalarını) oyuncuların gözünde bitirme noktasına geldi. Ama diğer yandan şahsi favori oyunum olan Euro Truck 2'nin kendi topluluğunun sesini dinleyerek 5 yılda geçirdiği değişim muhteşem.

SAYFA SONU SORUSU

ÇIKMASINI TANSİYON HAPLARI YUTARAK BEKLEDİĞİN, AMA TÜM UMUTLARINI SUYA DÜŞÜREN BİR OYUN OLDU MU HİÇ?

Burak: Assassin's Creed 3, benim tüm zamanlarda en çok hayal kırıklığı yaşadığım oyundur sanırım. Serinin en sağlam oyunu, o koca hikâyeyi bağlayacak kilit oyun olacakken balon çıktı. Kötü oyun değil; ama vadettiği oyun hiç değil.

Ares: Diablo 3. Klasik Blizzard oyunu çıkış günü hatalarını alışkın olduğum için dert etmedim. Bir önceki oyunun güzel grafikli ama içi boş hissi beni soğuttu. Sanırım onca yılın getirdiği gereksiz bir beklenti vardı.

Ömer: Bu soruya şimdiye kadar verdiğim yanıt hep aynı oldu: Final Fantasy XII. Ama biraz yanılmışım doğrusu zamanında. Devamı önümüzdeki ayki incelemede :)



KAPAK!

SPIDER-MAN

İMDAT! KOMŞUM BİR ÖRÜMCEK

ONUR KAYA





Bu sene de en başta Sony sağ olsun, yine fena bir E3 geçirmedik. Belki genelde hâlihazırda geçen yıl tanıttıkları oyunları gösterdiler ama olsun. Çok kısa gösterip detay vermedikleri oyunların arasında Insomniac'ın geliştirdiği Spider-Man oyunu da vardı. O dönem yeni kostüm bir alakasız gelmişti, elle tutulur bir şey de göremediğimden oyuna "olsa da olur, olmasa da" kafasıyla bakıyordum. Neyse ki feci yanılmışım, oyun bir oynayış videosuyla E3 2017'nin yıldızlarından biri haline geldi.

Zamanı gelmişti artık. Son görece düzgün bir Spider-Man oyunu olan *Edge of Time*'ın üstünden epey uzun bir zaman geçti ve yepyeni bir sayfa açacak yeni oyunumuz. Insomniac'ın niyetlendiği de bunun lafta kalmayıp gerçekten bir anlam ifade etmesi. Tıpkı *Arkham* oyunlarında olduğu gibi burada da ana evren hikâyeleri veya filmlerle bağı olmayan, yepyeni bir evren yaratılıyor. Kostüm de buna ithafen alıştığımızdan farklı tasarlanmış. Örümcek sembolü Sam Raimi üçlemesindeki sembolü anımsatıyor, lakin klasik kostümdekinden çok daha büyük ve beyaz. Beyaz örümcek sembolünü sadece siyah kostümde gördük ve buradaki tasarımın çizgi romanlardan direkt olarak çağrıştırdığı bir kostüm yok ama beyaz ve mavi kısımları siyaha boyasak herhalde Superior Spider-Man kostümüne epey yakın bir şey elde ederiz :) Söylenene göre kostümün bu şekilde tasarlanmasının altında yatan bir sebep var ve bunu oyunda göreceğiz. "Mister Negative'in siyahına Spider-Man'in beyazı" gibi çok basit sembolik bir mantık da, Peter'ın Negative'ın dokunuşundan korunmak için koyduğu bir önlem de olabilir bu. Adamımızın akrobatik hareketlerini izlerken üç ana renkle muhtemelen daha büyük bir görsel tatmin edineceğimiz kesin.

(Oyunda alternatif kostümler giyme imkânımız da olacak elbette. Milyonlarca kostüm paketi aynı anda tek yürek...)

ÖNÜM, ARKAM, SAĞIM, SOLUM MARVEL

Madem yepyeni bir evren dedik, o zaman hikâyeye de bir bakalım; oyunda 23 yaşında, süper güçleri ve kostümüyle 8 sene geçirip gücünün doruğuna ulaşmış bir Peter Parker'ı yönlendiriyoruz. Yapımcılar oyundaki Parker'ı "kariyerinin doruk noktasındaki bir atlet" olarak tanımlıyor ve sanırım oyunun evreni Ultimate Universe'ten (bkz: kutu) ilham alınarak yaratılmış. Tanıtım görüntülerinde anlıyoruz ki Wilson Fisk, namı diğer Kingpin oyunda bulunuyor ve görüntülerin geçtiği bölüm sırasında hapiste. Kendisini oyunun daha erken kısımlarında bizim hapse sokup sokmayacağımız meçhul ama tahminimce biz sokacağız ya da en azından buna dair bir ara sahne izleyeceğiz çünkü yayınlanan konsept çizimler arasında Spider-Man ile Kingpin'in "yakınlaştıkları" bir kare var. Yani kendisi boss olarak karşımıza çıkabilir. Sonuçta Kingpin tarafımızdan hapse sokulmuş ve şehirde bunun yarattığı boşluğu doldurup Fisk'in bölgelerini ele geçirmeye çalışan yeni bir mafya babası var. Kendisi Mister Negative gizli kimliğine sahip olan hayırsever Martin Li. Çizgi romanlarda Negative'i yenmekte Spidey'ye epey yardım etmiş olan, Wraith gizli kimliğine sahip polis şefi Yuri Watanabe de oyunda aynı zamanda. Kendisini Wraith olarak görüp görmeyeceğimizi bilmiyoruz.



WORLD WIDE WEB

MISTER NEGATIVE

Marvel Evreni'nde Darkforce ve Lightforce adı verilen iki adet enerji türü bulunuyor. Bu enerjilerin evren içindeki en ünlü kullanıcıları, güçlerini bir deney sayesinde edinen ve yakında kendi dizisine kavuşacak olan çift Cloak & Dagger. Aynı deneyde süper güçlere kavuşan bir diğer karakterse Martin Li, yani Mister Negative. Hem Lightforce hem de Darkforce kullanabiliyor ve biri iyi öbürü kötü iki kişiliği var. Martin Li kişiliğinde çevresinden saygı gören yumuşak kalpli bir hayırseverken, Mister Negative kişiliğinde kötü bir adam. Aynı şekilde, Martin Li hastalıkları iyileştiren bir dokunuşa sahipken, Mister Negative elinin değdiğini yozlaştıran, bozan taraf ki oynanış görüntülerinin sonuna doğru kahramanımızı yakaladığını da görüyoruz. Martin Li, Mister Negative iken yaptıklarını hatırlamıyor, hatta ikinci kişiliğinin farkında bile değil. Oyundaki ana kötümüzün bu iki farklı doğası, onu hikâyede hem Spider-Man'in, hem de Peter Parker'ın yaşamına etki edebilen bir karakter olmak için biçilmiş kaftan yapıyor. Üstüne şu da var; Spider-Man: Edge of Time adlı oyunda gördüğümüz Anti-Venom adlı karakterin ortaya çıkmasını, çizgi romanlarda Martin Li'nin iyileştirici gücü sağlıyor. Kim bilir, Li'nin baş kötümüz olması belki Anti-Venom'un da oyunda gözükeceğine delalettir?



Binada aynı anda hem yapım hem de yıkım olacak birazdan.





INSOMNIAC SAĞ OLSUN, UFUKTA YEPYENİ HİKAYELER BEKLİYOR BİZİ!





Örümceğin av odası da burası. Yapımı bitmemiş gerçi...

HELI-JUMPING!

YAPIMCILAR OYUNDA PARKER-SPIDEY İKİLİĞİNİ ÇOK İYİ KURMAYI AMAÇLIYOR



Bunlar haricinde eski karakterlerden kimilerini bu yeni evrende farklı rollerde göreceğiz, Norman Osborn'un belediye başkanı olması (görüntülerdeki seçim kampanyasında "re-elect" yani "tekrar seçin" yazıyor) buna bir örnek. Bildiğim kadarıyla ana evrende kendisi S.H.I.E.L.D.'ın başına geçmiş olsa da belediye başkanlığı yapmamıştı, o rol J. Jonah Jameson'a verildi çizgi romanlarda. Osborn'u Green Goblin olarak görüp görmeyeceğimiz ise merak konusu.

Yapımcılar tarafından bize söylenen, Spider-Man'i Spider-Man yapan özelliklere ciddi anlamda odaklanıldığı ve kahramanın ruhuna uygun bir hikâye kurgulandığı. Bu, Spider-Man gibi ikonikleşmiş karakterlerin adaptasyonlarını yaparken çok ama çok önemli bir şey ve oynanış mekaniklerinde bile görebiliyoruz bunu. Dikkat ederseniz Ağ Kafa gökdelen tepesinde açık alanda dövüşmesine rağmen hakladığı hiçbir düşmanın binadan düşmesine izin vermiyor. Bu tarz yapımlarda geliştirici ekip kimi zaman tembellik eder ve "e oyun bu, olsun o kadar" kafasıyla bu tarz detayları göz ardı ederler. Burada öyle bir durum söz konusu değil. Ayrıca Spider-Man seviyorsanız bilirsiniz ki karakteri eşsiz kılan en büyük özelliklerinden biri normal hayatıyla süper kahraman kimliği arasında denge kurmak, ikisini beraber götürmek için verdiği mücadeledir. İşte söylenenlerden anladığım kadarıyla Insomniac bu durumu da hikâyeye yedirmeyi amaçlıyor. Zaten öğrendiğimiz üzere May Hala, baş kötümüz Mister Negative'in Martin Li kimliğiyle işlettiği hayır organizasyonu F.E.A.S.T.'te çalışıyor, illa ki o noktadan karışacak olaylar. Zaten May Hala bu oyunda şimdiye kadar çıkan bütün oyunlarda gördüğümüzden daha aktif bir role sahip olacakmış. Kostümün içinden katiyen çıkmadığımız eski Spider-Man oyunlarının aksine Peter Parker olarak oynadığımız bölümlerin olması da kuvvetle muhtemel, hatta oyunda fotoğrafçılık yapıyor olursak *Spider-Man 3*'te olduğu gibi buna özel görevler bile alabiliriz belki. Spider-Man gördüğümüz gibi Parker da göreceğiz yani. Karakterin prensiplerine bu denli saygı duyan inceliği (her ne kadar Batmobile işin içine girince biraz durum sapıtsa da) en son yine *Arkham* serisinde görmüştük.

ÖRÜMCEK ATTIĞI AĞDAN BELLİ OLUR

Oyunun belkemiği olan dövüş sisteminde görüyoruz ki, yumruklaşmalar *Arkham* serisindeki Flawless Freeflow sistemine ciddi anlamda benziyor lakin oradakinin aksine, burada çok daha doğal yedirilmiş ve çok çeşitli bir çevre kullanımı var gibi. Yapımcılar "Spider-Man bizim için doğaçlama yapan bir akrobat" diyor ve bu algıyı oyuna aktarmaya çalışmışlar. Darbeleri savuşturma özelliğimizi kullanırken, *Spider-Man 3* döneminde kullanılan Spider-Sense'e benzer bir şekilde, anlık olarak ağır çekime geçiyoruz gibi duruyor. Görüntülerden ziyade oyunu canlı canlı oynanırken izleyenlerin söylediğine göre çok farklı şekillerde düşman haklamak mümkünmüş. Bu çeşitliliğin sadece animasyon bolluğuyla mı sağlanacağı, yoksa oyuncunun kontrolünde mi olacağı ise henüz meçhul.

Ağla şehirde salınma mekanikleriyse keskin komutlara sahip olacakmış. Bunu zaten binada koşma ve çatıya gelince kendini binanın üzerinden savurma gibi şeyler yapışından anlayabiliyoruz, demek oluyor ki tepeye varmak işin akıcılığını sekteye uğratmayacak. Salınma sistemi tamamen fizik hesaplamaları üzerine kurulu olacak ve dolayısıyla zamanında çıkan kimi birkaç Spider-Man oyununun aksine attığımız ağ illa ki bir yere yapışacak. Havada sallanmayacağız yani. D23'te yayınlanan az miktarda yeni görüntüde araba kovalama sahnelerinden bir parça görüyoruz ki önceden hazırlanmış gibi dursa da araçtan düşen kişi Negative'in adamlarından birine benzemiyor. Bundan farklı bir kovalamaca sahnesini geçen yılın E3 fragmanında görmüştük zaten, demek ki dört teker peşinde koşmak günlük aktivitelerimizden biri.

Yapımcıların açıkladığına göre, Peter Parker oyunda bir bilim adamı olacak. Konsept çizimlerde, odasını gösteren karedeki postitlerde Tony ismi var, Stark'ın emri altında çalışıyor olma olasılığı yüksek. Söylenene göre karakterimizin bu mucit kişiliği mekaniklere yansıyacak ve bize bir alet edevat edinme yolu sunacak. Hâlihazırda bu oyuncaklardan birini de gördük zaten, yine D23 görüntülerinde gördüğümüz üzere bir yere yapıştırdığımız, yakınına geleni çeken ağ tuzağını dövüş içinde iki düşmanı kafa kafaya tokuşturmak için de kullanabiliyoruz. Homecoming'de Tony Stark'ın kostüme eklediği özelliklerin veya Superior Spider-Man serisinde Doctor Octopus'un yaptığı eklentilerin benzerlerini görürsek, oyun alet edevat kullanımı konusunda *Arkham* serisiyle aşık bile atabilir. Bunun yanında, yine dövüş kısmında, teke tekte normalden güçlü düşmanlarla dövüştüğümüz kısımlar gerek kamera açılarıyla gerek hareketlerle olabildiğince sinematik bir hale getirilmeye odaklanılmış gibi. Belli ki yapımın oyuncuyu içinde hissettirmesine epey emek harcanıyor.



MARVEL GAMES ATAĞA KALKIYOR!

Oyunseverler olarak, epeydir Marvel karakterlerini yüksek bütçeli oyunlarda hakkıyla görme fırsatımız olmuyordu. Uzunca bir dönem Activision'da olan Marvel'ın oyun lisansı, birkaç istisna haricinde anca çoğunluğu kötü film oyunları çıkartan firmanın elinde çürümekteydi. DC Injustice ve Arkham serisiyle ciddi atılımlara girişmişken Marvel geride kalmıştı. Lakin 2016 yılının E3 fuarında duyurulan, şuracıkta ön incelemesini okuduğunuz Spider-Man bu noktada bir değişimin yaklaştığının habercisiydi. Sonunda bakla ağızlardan çıktı, yeni lisans anlaşması Square Enix'le yapıldı, The Avengers Project duyuruldu. Lakin son yaptıkları açıklamalara bakılırsa, Marvel'ın oyun departmanı burada da durmak niyetinde değil. Polygon'un, Marvel Games kreatif direktörü Bill Roseman ile yaptığı röportajdan öğrendiğimiz kadarıyla kapalı kapılar ardında daha duyurulmamış pek çok proje var. Halihazırda duyurulan Guardians of the Galaxy, The Avengers Project ve Spider-Man'in her birinin farklı yayıncılar tarafından çıkartılacağı düşünülürse bu oyunların tek bir evrende geçmesi olasılığı söz konusu değil. Spider-Man'le ilgiliyse oyun dünyasında ne zaman duysak içimizi korku ve saygıyla dolduran bir ifade kullandı: "Hazır olduğunda çıkacak." Yine Sony tarafında yapılan açıklamalardan anladığımız kadarıyla E3 bünyesinde gösterilen pek çok yapım en geç 2018'in ilk çeyreğinde çıkacak ve muhtemelen aralarında Spider-Man de var.

Örümceğin sık sık klasik pozlarına girmesi fanları mest edecek bir şey.



VİDEOSU OGZ KANALINDA



SPIDEY HAVACILIK

ULTIMATE EVRENİ VE MILES MORALES

E3'te yayınlanan oynanış görüntülerimizin sonunda, bir anlığına birini gördük; helikopter enkazının fotoğrafını çeken, arkadaşının "Miles" adıyla seslendiği, siyahi bir çocuk. Sizin de pek tabii tahmin ettiğiniz üzere, kendisi Miles Morales. Lakin kim olduğu konusunda bir takım kafa karışıklıklarınız olabilir, onları bir temizleyelim:

Öncelikle çizgi romanlarda "Ultimate Evreni" olarak anılan, Earth-1610'dan bahsetmek gerek. Ultimate yayın kolu, Marvel tarafından milenyumun başında kuruldu. Geleneksel hikâye örgüsüne sıkı sıkıya bağlı fanları kızdırmadan karakterleri modernize edebilmek, köken hikayelerini genç okur kitlesine taptaze bir şekilde tekrar anlatabilmek ve muhtemelen genç yeteneklere ana evren statükosunu riske atmadan kreatif özgürlük tanıyabilmek amacıyla oluşturuldu Ultimate Evreni. Bu evrendeki karakterler ana evrendeki muadillerine yer yer çok benziyor, yer yer de onlardan ciddi anlamda değişiklik gösteriyordu. En basitinden örnek vermek gerekirse, Green Goblin kostüm giymek yerine ciddi ciddi dönüşüm geçirip yaratık oluyordu, ana evrende beyaz olan Nick Fury, burada Samuel Jackson'dan esinlenilerek siyahi yapılmıştı. Hatta ilginçtir, MCU ciddi oranda Ultimate Evreni temel alınarak oluşturulunca, Samuel Jackson da kendisinden esinlenilerek yaratılan (daha doğrusu değiştirilen) karakteri canlandırmaya başlamış oldu :)

Bu evrenin dergileri arasında en başarılı olanlarından biri de, çok yıllar önce ülkemizde de yayınlanan Ultimate Spider-Man. Ultimate Spider-Man dergisi, epey uzun bir süre Peter Parker'la devam etti, lakin Marvel, ana evrende fanları kızdırmamak için yapmaya cesaret edemediği bir şeyi burada yapıp, Parker'ı tahtalıköye yolladı. Bu noktada da, Ultimate Evreni'ndeki Prowler olan Aaron Davis'in yeğeni Miles Morales, hâlihazırda aynı Peter gibi üzerinde deney yapılmış bir örümcek tarafından ısırılmıştı ve Spider-Man o oldu. Yarı zenci yarı latin kökenli Morales'in, Parker'ın güçlerine ek olarak tıpkı Spider-Woman'daki gibi zehir saldırısı yapma özelliği vardı. Eşcinsel olduğu için başta bir kesimden tepki çekse de hikâyeleri iyi yazıldığı için okurlar tarafından benimsendi. Zaten sonradan karşı cinsten karakterlerle de ilişkisi oldu. Son birkaç yılda birkaç tanesi haricinde Ultimate Evreni'ndeki hikâyeler iyice zıvanadan çıkmıştı, o yüzden 2015 yılındaki Secret Wars hikâyesiyle o evrenin en popüler fikri mülkü olan Miles ana evrene getirilip Earth-1610 ortadan kaldırıldı. Miles'ın oyunda öylece gözükmeyeceği ve önemli bir role sahip olacağı da açıklanan bilgiler arasında.



DÜNYAYI KURTARMAK İÇİN 1'E BASIN

Sinematik taraf demişken, gösterimlerde bolca "tuşa zamanında basma" sekansı gördük. Söylenene göre bu konuda aşırıya kaçılmayacak ve oyun ana görevlerde sinematik anlatıma, yan görevlerde de serbestliğe yoğunlaşacak. Üstüne oyunun açık dünyası, Insomniac'ın şimdiye kadar yaptığı en büyük haritayı sunacak bize. Firmanın bir önceki oyunu *Sunset Overdrive*'dakinin birkaç katı olacağı söyleniyor ki o da zaten çıktığında Insomniac'ın o zamana kadar yaptığı en büyük haritayı barındırmaktaydı. Oyun Manhattan'da geçecek ancak yine konsept çizimlerde gördüklerimiz oyunda yerini bulduysa, Mister Negative'le metroda kapıştığımız bir sahne de olacak gibi duruyor. Sırf açık alanda kalmayabiliriz yani. Etrafta yıkıntıların olduğu çizime yakından bakınca da dağınıklığın tam ortasında Mister Negative'le iki yardakçısının durduğunu görebiliyoruz ki burası New York Borsası. Haritaya ciddi emek ve para harcandığı, bu ve Chrysler Binası (burası doksanlardaki Spider-Man çizgi filminde Kingpin'in karargahını barındırıyordu) gibi pek çok gerçek mekânı görmemizden anlaşılıyor.

Peki bu kadar şey hayata nasıl geçirilmiş? Insomniac'ın önceki nesil konsollara çıkardığı *Fuse* adlı oyun için geliştirdiği, aynı zamanda *Sunset Overdrive*'da da kullanılan stüdyo içi motor yardımıyla. The Insomniac Engine diye adlandırıyorlar kendisini. Burada da bir başarı söz konusu, çünkü oyunun detay seviyesi çok çok iyi duruyor. En başta kahramanımızın kostümü detay manyağı olmuş zaten. Görsellerdeki berraklık da alıp başını gitmiş, gölgelendirmeler ve binalardaki detaylar gayet yerinde duruyor ve en önemlisi, uzaklardaki nesnelerin yakına gittikçe aniden belirmesi durumu yok. Oyunun görsel kalitesi ziyadesiyle stabil yani. İyi kotarılmış bir diğer nokta da motion blur efektinin kalitesi ve kullanımı. Motion Blur kalitesi o kadar iyi ki, her oyunda ilk işi bu efekti kapamak olan ben bile çok beğendim. Oyunu izlerken yer yer Marvel filmleri için hazırlanmış bir CGI sahne izlediğim izlenimine kapıldığım çok oldu. Oyunun son halinde bu görsellik korunursa, Insomniac'ın hanesine yazılacak büyük bir artı olacak tüm bunlar.

Şuraya kadar oyun hakkında olumsuz hiçbir şey saymadım çünkü prodüksiyon kalitesi de, bir adaptasyon olarak kendisine gösterilen özen de, yapımcıların hevesi de had safhada gibi duruyor. Bugünlerde Sony'nin çıkardığı hiçbir PS4'e özel oyunun belli bir kalite standardının altında olmadığını da düşünürsek şüpheye düşmemiz gereken nokta oyunun iyi olup olmayacağı değil, ne kadar iyi olacağı kısmı bence. Şu raddede tek korkum da *Spider-Man*'in *Batman* oyunlarına haddinden fazla benzemesi olur. Umarım gerçekten bir klasik bekliyordur bizleri.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Isomniac
DAĞITIM: Sony **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 2018



Marvel'daki deterjan firmalarının "ağ çözücü" üretmeye başlaması lazım.





EN SAĞLAM SPIDER MAN OYUNLARI

WEB OF SHADOWS (2008)

3

Venom benzeri simbiyotların New York'u işgal etmesi üzerine kurulu bir oyundu. Shaba Games tarafından geliştirilmişti. Kendi içinde sınırlı da olsa bir seçim sistemine ve farklı sonlara sahipti, simbiyotun sesine kulak vererek zıvanadan çıkmış bir Spider-Man haline gelebiliyor, bunun etkilerini de şehirde görebiliyorduk. Olayın ölçeğinden de mütevellit Wolverine, Luke Cage ve hatta Moon Knight gibi farklı Marvel karakterleri karşımıza çıkıyordu bolca. Havadaki ve duvardaki dövüşlere ciddi anlamda özen gösterilmişti. En güzeli de Black Cat'in oyunda olmasıydı. Tek sıkıntısı grafikleriydi.

SPIDER-MAN 3 (2006)

5

Spider-Man 3 film olarak yerden yere vurulmuştu belki ama oyun gayet güzeldi aslında. O güne dek çıkmış Spider-Man oyunları arasında "bastın bastın basamadın" sekanslarını kullanan ilk oyundu ve bunu yer yer cidden çok iyi yapıyordu. Boss dövüşleri keyifliydi, zorlayıcıydı (Ah Rhino ah!) ve taktik kasmayı gerektiriyordu yer yer. Filmin senaryosu ana hatlarıyla takip ediliyordu ama Sam Raimi'nin yerleştirdiği tona sadık kalarak tasarlanmış pek çok diğer klasik düşmanı da içeriyordu hikâyeler. Bir noktada Green Goblin'le bile oynayabiliyorduk hem de! BPC versiyonunun performans sıkıntılarını işin içine eklediniz mi iyice zorlaşıyordu lakin oynamaya sonuna kadar değen bir oyundu.

SPIDER-MAN 2 (2004)

2

Kimimiz için belki en iyi, kimimiz için de en berbat Spider-Man oyunu buydu işte. Sebep ise, oyunun konsol versiyonuyla PC versiyonunun birbiriyle uzaktan yakından alakası olmamasıydı. Günümüzde kapanmış vaziyetteki The Fizz Factor'un geliştirdiği PC versiyonu ciddi anlamda basitleştirilmiş bir oynanışa ve farklı bir senaryoya sahipken, Treyarch'ın yaptığı konsol versiyonu bugüne dek pek çok insanın favori Spider-Man oyunu olarak kaldı. Yazı içerisinde bahsettiğim ve Insomniac'ın reklamını yaptığı "ağların göğe uzanmak yerine binalara yapışması" mefhumu ta o zamanlar bu oyunda, yani konsol versiyonunda vardı.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS (2010)

4

Spider-Man'in en büyük güzelliklerinden biri de farklı evrenlerde çok ilginç, çok güzel versiyonlarının bulunmasıdır. Beenox tarafından yapılan Shattered Dimensions bunlardan dördünü, 2099, Ultimate, 616 (ana evrendeki bildiğimiz versiyon) ve Noir karakterleri bir araya getirip tek bir ana senaryo ve yapım içerisinde dört farklı oyun sunuyordu adeta. Her karakterin evreni farklı bir görsel tarz ile oyuncuya aktarılıyordu ve hepsinin verdiği oynanış hissiyatı da aynı şekilde (Noir hariç çok çok olmasa da) farklıydı. Noir ve 2099 versiyonları için daha önce çizgi romanlarda görülmemiş düşmanlar tasarlanmıştı üstüne. Oyunun hikâyesi, sittin senedir Spider-Man yazan ve inatla başkasına bırakmayan Dan Slott tarafından yazılmıştı ve eğlenceliydi gayet, anlatıcı görevinde Stan Lee bulunuyordu.





1

ULTIMATE SPIDER-MAN (2005)

Adından da anlayabileceğiniz gibi Ultimate Evreni'nde geçen ve cell-shade grafikleriyle, paneller halinde tasarlanmış ara sahneleriyle çizgi roman hissiyatını sonuna kadar veren bir oyundu. Bize Venom'la oynama şansını da veriyordu. Venom ile Wolverine'i tokatlayıp Spider-Man ile oynarken Human Torch ile yarışmak gibi atraksiyonlara girebiliyorduk, bu açıdan oyun Marvel hayranları için çok özel bir yerdeydi. Ultimate Spider-Man çizgi romanını yazan ve günümüzde Marvel'ın en büyük yazarlarından biri haline gelmiş Brian Michael Bendis, oyunun da hikâyesini yazmıştı ve geliştirme sürecinde büyük rol oynamıştı. Yapımcı ekip ise Treyarch.



OYUNLARIN 'ASIL' SONLARI

Siz de yaşamışsınızdır: Bir şey olur ve oyun biter... Belki daha saatler vardır bitmesine, belki de daha başlayalı 15 dakika olmuştur, ama işte sizin için bitmiştir... Bırakırsınız. Bu sayfaları o hayal kırıklıklarına ayırdık.



GTA: SAN ANDREAS

Havaya verilen çete savaşları

Zamanla biraz olsun aştım bu huyumu ama bir zamanlar her şeyi tamamlama, her şeyi %100 yapma takıntısı olanlardandım. *San Andreas*'ta da gördüm ya elli milyon tane etkinlik, ana görev falan bıraktım kenara kısa süre sonra. Bir gün gidip spor salonuna kas çalışıyorum, bir gün gidiyorum mahallelerde çatışıp çetemin kontrol ettiği alanları artırıyorum. Bu mahalle çatışmaları dediğim aslında çok tekdüze şeyler ama takıntı işte, kastırdıkça kastırıyorum, bir süre (yani saatler) sonra ele geçirilebilecek bütün her yeri ele geçirdim.

Sonra dedim bari hikâyeye devam edeyim. Hikâyede şu oldu, şu bitti derken mahallemi terk etmek zorunda kaldım ve şehrin çok uzak bir noktasında buldum kendimi. Açtım haritayı neredeyim diye görmek için ama açmaz olaydım. O saatlerce kastırıp ele geçirdiğim bütün mekânlar ben gittim diye anında rakip çetelerin eline geçmiş!

Ulan Grove Street Families için varımı yoğumu vermişim, çeteyi büyütmüşüm, bir sürü adamım olmuş ama bu adamlara gangstalık ruhunu aşılayamamışım demek ki!

Çıktım oyundan ve bu CJ'i son görüşüm oldu. Grove Street Families'in de canı cehenneme. ■ **ÖMER**

EU TRUCK SIM.

Teslimat gerçekleştirilmiştir

Şimdi bu söyleyeceğim çok komik gelecek kulağa ama; *Euro Truck Simulator*'ın resmi oynayış süresi bence 1 saat falan. Ondan sonrası hep aynı şey, bir yerden bir yere yük taşımak. Biliyorum, biliyorum, zaten işin zevki o yolculuğun kendisi ve bunu rahatlamak için defalarca yapmak bir nevi meditasyon haline geliyor oyuncu için, oyundan aranan his zaten bu. Ama bu oyunun asıl sonunun ilk teslimatta geldiği ve sonrasına aynı şeyi tekrar tekrar yaptığımız gerçeğini değiştirmiyor.

Ha ben gene açarım radyomu, yakarım sis farlarımı, 10 metre önümü göremezken koca dağlara tırmanırım ağır ağır işin keyfi için. Oyun mu bitmiş, teslimat süresi mi geçmiş orası hikâye zaten o atmosfere girdikten sonra. ■ **TARIK**



RESIDENT EVIL 7

Pompalı varsa sıkıntı yok

Korku oyunları uzun yıllardır silah-korku dengesini tutturmakta zorlanıyor. Ana karakterimiz, karşısına çıkan canavaralar karşısında çaresiz ya da minimal çözümlere sahip olunca kendimizi onun yerine koyabiliyor ve korkabiliyoruz. Bununla birlikte bir korku oyununda silah sahibi olunca çoğu zaman oyun aksiyona dönüşüyor.

Benim için bu konudaki en güncel örnek sanırım *Resident Evil 7* oldu. Birinci tekil kamera açısı, gizemli Baker Malikanesi, yeni yaratıklar ve ürkütücü atmosferi derken oyun başlarda korkutucu olmayı başarmıştı. Bunların hepsi bir pompalı tüfek bulana kadardı tabii... En güçlü uzaylılardan tutun da en korkunç canavarlara kadar her şeyi öldürebilen yegâne silah... *Resident Evil 7*'nin gerçek sonu pompalıyı bulana kadardı. Bu noktadan sonra hiçbir yaratık ya da "boss" korkutucu gelmedi. ■ **YASİN**





ASSASSIN'S CREED III

Kenway'ler

Ezio Auditore gibi oyun tarihine geçmiş efsane bir karakterden sonra o boşluğu doldurmak zordur. Fakat Ezio'yla vedalaştıktan hemen sonra Ubisoft yine bir amacı olan, davasına inanan, insanı ikna edebilen, vizyon sahibi, karizmatik, oyuncuları kendisiyle bütünleştirip sürükleyebilecek bir karakter yaratmayı başardı. Peki sonra ne yaptı?

Bu adamı ana karakter değil yan karakter olarak bıraktı. Oyunun yarısında gözümüzden uzak bıraktı. Ve oyunun bitmesine birkaç sekans kala öldürdü! Hem de oyundaki en gereksiz karakterin elinden... Öyle bir sahneydi ki, *Assassin's Creed*'in çizgisel bir hikâye sunduğunu unutmak istedim; sanki tekrar oynasam, farklı bir şeyler yapabilsem sonuç farklı olacaktı...

Ama olmadı tabii. O andan sonra oyunun geri kalanını sırf formaliteden oynadım. Desmond'ın hikâyesinin sonunu görebilmek için mecburen Connor denen kütükle bir süre daha idare ettim. Ama o ölüm sahnesinden sonra ne *AC3*, ne de *Assassin's Creed* serisi bir daha kendine gelemedi. ■ **BURAK**

RESIDENT EVIL 5

Kayıt noktasını neden yolun ortasına koymazlar ki?

2010 sonbaharı. Konsolda, komşu arkadaş Efe, doberman köpeği ve ben ortaklaşa *RE5* oynuyorduk. Normal dövüşle pes etmeyen boss'ları yöntemini bularak yere sermek falan eğlenceliydi, arada bir köpek dostumuz güçlü çenesiyle ikimizden birinin gamepad'ini elimizden kaparak oyun içi düşmanlardan daha büyük engel çıkarıyordu. Son bölüme kadar düşe kalka ilerlemeyi başardık, gemi haritasının henüz başında gitmemiz gereken köşeyi, kayıt noktasını bulamadık, aynı yerlerde bir süre dolandıktan sonra kapattık, bir daha da *Resident Evil* oynamadık. Oyunu tekrar açıp aynı mekânda tekrar tekrar dolaşıp tekrar o kayıt noktasını aramak öyle zor gelmişti ki... Sonunu hâlâ merak ederim ama. ■ **NOYAN**



LIMBO

Araknafobia



Bağımsız yapım oyunların hızla popüler olduğu zamanlar. Ben de piksel piksel ya da daha da saçma grafiklerle karşıma çıkan oyunları beğenmiyorum ama bir yandan da bağımsız dünyasına adım atmak istiyorum. Küçük bir araştırma sonunda herkesin öve öve bitiremediği, oynanışı dışında grafik tasarımıyla da ön planda olan Limbo'yu satın alıyorum.

Kurulum biter bitmez başlıyorum. Siyah beyaz renkler, tatlı çizimler. İçime siniyor. İlerlemeye başlıyorum. Kaç dakika sonra bilmem, karşıma bir örümcek çıkıyor. Benim karakterimden büyük, kocaman. Neredeyse ekranın yarısını kaplıyor. Zamanında *WoW* oynarken örümcek dolu mağaradan geçeceğim zaman kan ter içinde kalmış benim için zorluğunu siz düşünün.

Zor oluyor ama kendimi sakinleştiriyorum. Zaten oyunun başı, ne kadar zor olabilir, hemen geçerim gibi düşünceler eşliğinde deneme yapıyorum ve tek hamleyle ölüyorum. O ayaklarından bir tanesini kaldırıp da karaktere dokunduğu an sanki bana dokunmuş gibi bir hisse kapıldığımı fark ediyorum. Sonrasında hemen Alt+F4 tuşlarıyla hızlıca oyundan çıkıyorum. Direkt olarak oyunu da sildikten sonra bile çok rahat değilim çünkü o gün akşam rüyamda göreceğim şey belli oldu. Sevmiyorum ya ben böyle şeyleri. ■ **ARES**

WORLD OF WARCRAFT

Binek tutkusu

2004 yılının son zamanları. Dünyayı bir *WoW* manyaklığı almış gidiyor. Biz de yeni yetme liseliler olarak bu duruma bağışık değiliz elbette. *Ultima*'dan tanıdığım arkadaşların çoğu *WoW*'a terfi etmiş, sabah akşam oyunu oynuyorlar. Bana da oyun bir şekilde ulaşıyor ama her ne hikmetse ABD'den! Yani Avrupa sunucularında değil Kuzey Amerika sunucularındayım. Ortamım yok, yapayalnızım. Üstelik *Ultima* ve *Star Wars: Galaxies*'ten sonra oyun beni hiç ama hiç sarmamış. Bir de üstüne aylık 12 dolar para veriyoruz.

Tüm bu karanlık tabloda beni oyunda tutan şey neydi biliyor musun sevgili okur? O 40. seviye karakterlerin karizmatik bir şekilde dört nala sürdüğü, uçurduğu binek hayvanlar. Ben gemiye atlayayım derken yere düşerim, hantal Ork'umla kör topal önümü zor görüp yürürüm, el alem nispet yaparcasına takılır o hayvanların üstünde ya, of Allah'ım. Nasıl bir motivasyon olduysa bana günlerimi vererek karakterimi 38. seviyeye kadar getirmeyi başardım. Sonra nedense hayvanı almış kadar mutlu oldum, bıraktım oyunu. Bineğimle hiç tanışamamıştım belki, evet sırtını dahi okşayamamıştım ama ona bir soluk kadar yakındım işte! Aylar içinde insanlar ikinci 60'lık karakterleriyle mutlu mesut takılırken ben artık Azeroth'a uzaktan bakan bir yabancıydım. ■ **İHSAN A.**





GTA: VICE CITY

RC helikopter

İddia ediyorum, bu dosyayı okurken en çok hemfikir olduğunuz oyun sonu bu olacak. *GTA* serisinin PC portlarında kontrol sıkıntısı hep olmuştur. Özellikle araç kontrollerinde. Ama hiçbiri *Vice City*'deki şu Allah'ın belası kumandalı helikopter bölümü kadar olmadı...
Ne güzel bir oyundu hâlbuki *Vice City*; atmosferi, hikâyesi, eğlencesi... Oyuna en az 3-4 kez baştan başladım, onlarca saat oynadım. Ama yüzlerce kez denememe rağmen o binayı bir türlü patlatamadığım için oyunu hiç bitiremeyen yüzlerce, belki binlerce oyuncudan biri olarak kaldım...

Fakat bu hikâye orada kalmadı. Geçen kış oyuna Xbox 360 kontrolcüsü desteği getiren ve çözünürlüğü doğal 1080p yapan iki küçük yama yükleyerek oyuna yıllar sonra tekrar başladım. Ve o helikopter görevini gamepad'le İLK DENEMEMDE geçerek oyunu çıkışından 14 yıl sonra bitirdim. Ben makus talihimi yendim fakat birçok oyuncu için *Vice City*'nin gerçek sonu olarak kaldı o küçük helikopter. ■ **BURAK**

MGS V: THE PHANTOM PAIN

Tekrar tekrar tekrarlayamamak

Şimdi Big Boss olmak kolay iş değil. Bütün dünya sana karşı, rakiplerin yapay zekâsı tavan yapmış durumda, gördükleri yerde üzerine havan topuna kadar ne varsa yağdırıyorlar falan. Üsse gitsen sürekli bir muhalefet, ne yapacak olsan Ocelot'la Miller omzunun üstündeki şeytanla melekler gibi didişip duruyor. E ben de soluğu Afganistan'da, Afrika'da alıyorum tabii, arada bir duş almak için üsse dönmek dışında dağ bayır geziyorum, üs ele geçiriyorum falan. Bir süre sonra bir şey fark ettim.

Yapay zekâ iyiydi, güzeldi ama Afrika'daki askerin Afganistan'dakinden pek bir farkı yoktu sanki? Arka plan hikâyesi de hoştu ama çok milim milim gidiyordu, bir *Metal Gear*'dan beklediğim yoğunluk hak getireydi. Sürekli yeni silahlar açmak, asker toplamak falan da sıkmaya başlamıştı açıkçası. İlerledikçe de aslında tüm oyunun böyle gittiğini fark edip yan görevleri yavaş yavaş sallamaya başladım, e sonra da her şeyin birbirine benzemeye başladığını fark ettim. Oyundan ufak ufak kopmak acılı bir süreçti ama, hikâyeyi bu kadar tekrarın ardına saklamakla oyun süresini uzatmamış, kısaltmıştı benim için. Artık elimin simgeye gitmemeye başladığını fark ettim bir süre sonra ve bu da oyunun gerçek sonu oldu benim için. ■ **TARIK**



DARK SOULS II

Milyonlarca rage quit hikâyesinden yalnızca biri

Çok orijinal bir hikâye anlatmayacağım, size de az buçuk tanıdık olabilir bu manzara. Bir gün *Dark Souls II* oynuyorum. Elimde 35 bin mi ne ruh birikmiş, seviyem için bayağı fazla. Tırım tırım ilerliyorum tabii aman bir şey olmasın diye ama bir türlü de bonfire'ı bulamıyorum. Neyse ölüyorum işte klasik. Sonrasında yine son derece dikkatli bir şekilde cesedime gideyim, o ruhları toplayayım falan diye yine tırım tırım giderken ve herhalde bir yarım saattir falan cesedime ulaşmaya çalışırken gayet de alakasız bir yerden durup dururken dev bir kaya yuvarlanıyor üstüme, ölüyorum.

Eh tabii her insan evladı gibi bağırmaya başladım ben de, söylediklerim arasında anlaşılır birkaç kelime de vardı yanlış hatırlamıyorsam "LAN %"&&^${${# KAYASI NERDEN ÇIKTI?!?!", "35 BİN LAN 35 BİN #]{[]½[#½#^&!!!!!!!!!!" şeklindeki cümleler işte malum. Bunların ardından bir taraftan dişlerini sıkarken bir taraftan da sol elinin işaret parmağıyla "alt" tuşuna basan, sağ elinin işaret parmağıyla da saniyede yaklaşık 7-8 kerelik bir hızla "F4"e basan bir insan hayal edin. Sonrası malum, oyunu bir daha açmamanın verdiği benzersiz huzur hissi... ■ **ÖMER**

PILLARS OF ETERNITY

Hafıza–i beşer nisyan ile maluldür

Benim RYO'larda yaşadığım tuhaf lanetlerden biridir bu: Eğer bir uzay operası ya da *Deus Ex* yahut *Vampire: Bloodlines* gibi günümüzün yakın gelecek yahut alternatif tasavvurlarını mekân edinen bir RYO oynamıyorsam, yani kılıç-büyü-kalkan RYO'larından birindeysem yüksek ihtimal o oyun yarım kalıyor. Bu sefer daha değişik bir şekilde, *PoE* de bundan nasibini aldı maalesef. Anlatayım.

İki hafta boyunca yemeden içmeden oynuyorum kendisini. O kadar keyifliyim ki oyun hiç bitmesin istiyorum. Daha Act 2'deyken Od Nua'nın bitimsiz zindanlarının tamamı dâhil, bulduğum her yan görevi yaparak ana senaryoda ilerlemeyi geciktiriyorum, hatta bulamadıklarımı da internetten bakarak yapıyorum. Çırpınıyorum resmen. Oyun bitince ne olacak, White March kesecek mi beni, *Baldur's Gate: Enhanced Edition*'a mı sarsam gibi deli sorular aklımda. Ama baktım ki artık oyunun son saatlerine giriyorum, Act 3'ün ortalarında oyunu bir iki haftalığına bırakıyorum.

Şans bu ya, takip eden altı ayda oyunu bir kez olsun açamıyorum. Altıncı ayın sonunda Eora'ya dönüyorum, hatta zevkine kalan buz ejderhasını da kesiyorum (diğer iki ejderi halletmiştim) ve ana görevde de Council of Stars görevinin yarısını yapıyorum. Ama bir sorun var: Oyunun tüm o komplike lore'una hâkimiyet gitmiş, kafamda vaktinde birleştirdiğim yapboz parçaları darmaduman. Daha fenası, altı ay önceki heyecandan eser kalmamış. Hüzünle masaüstüme dönüyorum. Ve son bir itiraf: Bu hikâyenin üzerinden de neredeyse iki sene geçti :(■ **İHSAN A.**





NBA 2K10

O an ekrana bakakalma ve dökülen soğuk ter

Küçüklüğümden beri basketbol serilerini oynasam da o zamana kadar en çok sevdiğim oyun *NBA 2K10* olmuştu. Kombo hareketler gereksizce coşmadan önce ve buna karşın tek tuşla odun gibi bir oyun oynamadığını hissettiren, seri açısından güzel bir geçiş yılıydı. Uzun süre oynadığımı fark edince dedim ki neden bir Ares yaratıp NBA yıldızına dönüştürmüyorum.

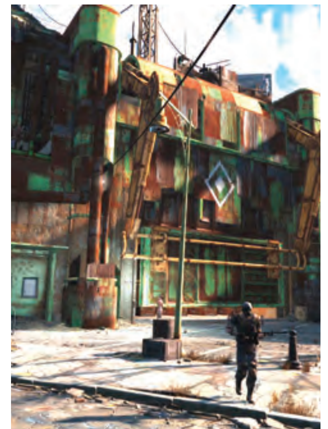
Karakteri yarattıktan sonra Houston Rockets tarafından seçildim. Üstün başarı ve dikkatli oyunum sayesinde takıma kolayca dâhil oldum. Haftalar ilerliyor ve ben kendimi geliştirmeye devam ediyordum. İlk smacımı yapmak, ilk defa maçın oyuncusu seçilmek derken maçlar birbirini kovalıyor ve play-off turuna yaklaşıyordum. Benimkisi de nasıl bir manyaklıksa gerçeğe yakın skorlarla bitsin diye bir maçı 40 dk olarak oynuyordum ve sezonu hızlandırılmış değil, gerçek fikstürüyle başlatmıştım.

81 maç geride kalmıştı. Dersten geldiğimde, normal sezonun son maçına çıkacağım için heyecanlıydım. Oyunun menüsünden yükleme ekranına girdim. Burada kayıt dosyamı seçtikten sonra el alışkanlığının getirdiği hızla karşıma gelen seçeneği onayladım. Kayıt kayboldu ve oyunuma giremedim. O an yaptıklarım gözümün önünde yeniden canlandı. Yükle ve Sil seçeneklerinin yan yana olması nedeniyle klavyede yanlış tuşa basmam sonucunda kendi kaydımın silinme uyarısını onayladığımı anladığımda artık çok geçti. 3240 dakikalık kariyerim bir anda yok olmuştu. Tabii ki yeniden başlayamazdım. O gün bugündür basketbol oyunu oynamıyorum. ■ **ARES**

FALLOUT 4

Sözünüzde durun arkadaşım!

Bethesda RYO'larının insanı nasıl sardığı malum. Ben de yıllarca süren bekleyişin ardından deliler gibi oynuyorum *Fallout 4*'ü ama başıma gelecekleri de aylar öncesinde yayınlanan duyuru videolarından biliyorum. Oyuna bir sürü üs vs. kurma seçeneği eklenmişti. Bu ne demek? Envanterin asla yetmemesi demek. En sevmediğim şeydir bir RYO'yu sürekli "Şuradaki uhu şu kadar gram ağırlığa sahip, elimdeki vidayı bırakıp onu alsam mı?" hesap kitabıyla oynamak. Zorunda değilim belki ama yapmak da istiyorum o evleri bilmemneleri, "biraz ara vereyim, Bethesda birkaç aya çıkartacaktı resmi mod aracını, bir sınırsız envanter modu kurarım, rahata ererim" hesabına girdim. Eh, Bethesda o aracı çıkarmayınca ben de geçen zaman içinde ruhen soğudum oyundan. Bir ara yine girmeyi denedim ama kim kimdir, necidir falan komple unutmuşum, "Dost mu acaba?" diye anlamaya çalıştığım birkaç tip yanlarına gidince ateş açtı bana. "Bunlar düşman mıydı, yoksa yanlarına gitmemek mi gerekiyordu, neydi?" kafa karışıklığından sonra da ikinci kez sonu gelmiş oldu benim için. ■ **ÖMER**





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Yan görev belası

Sene 2011. O zamanlar her ne kadar kendi bilgisayarım olsa da hâlâ yalnızca abimin benim için yüklediği şeyleri oynuyorum, Steam bağımsızlığımı kazanmamışım. Abim geliyor "bir oyun yükledim" diyor, "seversin."

Açıyorum oyunu, menüsü bile güzel. Başlıyorum, direkt hikâyeye giriyorlar. En sevdiğim! Sonra karakter yaratma menüsü, aşk! Sonra bir tavuğa saldırdım diye köylüler beni linç ediyor. Neyse, kısa süre sonra internetin her yerinde görüyorum oyunu, şakalar havada uçuşuyor, herkes deliriyor. Haklılar, o kadar güzel ki.

Oynuyorum saatlerce, o ayı senin bu ejderha benim kesiyorum biçiyorum. Fakat bir takıntım var: Yan görevler bitmeden RYO bitmez. Her şeyi keşfetmem gerek, böyle bir şaheser eksik bitirilmemeli. Dalıyorum yan görevlere. Arada bir ana görevlere gidiyorum sıkılmamak adına. Gel zaman git zaman artık herkes beni tanıyor, her kasabada bir evim oluyor, kasabaya girince "Ooo abla hoş geldin!" falan diyorlar (yani ben dediklerini varsayıyorum). Evleniyorum, eşim yemeğimi hazırlıyor. Ev yemek ve ot dolu, adım atsan iksire çarpıyorsun. Paranın satın alabileceği en güzel silahları ve zırhları almışım, demircilik yapmak için malzemeler doldurmuşum, evin yakınındaki demirciye gidip hançer yapıp duruyorum.

Hayat o kadar güzel ki, ejderhalar bile "Hocam ne yaptın yahu, sana vurmak bize yakışmaz!" deyip çekilecek neredeyse. Ama yan görevler bitmiyor, tekrar edenler de var. Bu esnada internetten de kontrol ediyorum, son üç ana görevim kalmış. Sonra bir gün, okuldan dönüp bilgisayarı açıyorum gene. Skyrim oynayacağım. "Birazdan açarım" deyip bir şeylere dalıyorum. Açmıyorum o gün. Yarın açacağıma eminim. Ama o gün de açmıyorum. Ve ertesi gün de...

O *Skyrim*'i bir daha hiç açmıyorum. Para ve şöhret beni çok yormuş, oyundan alınabilecek tüm zevkleri almışım, yan görevler de asla bitmiyor. Denesem de geri dönemiyorum. ■ **MERVE**

FOOTBALL MANAGER 2016

Galatasaray'ın kötü gidişi hep benim yüzümden...

Yıllardır oynadığım seride bir değişiklik yapıp kariyerime işsiz olarak başlamayı denedim. Ağustosun ilk günleri hiç teklif gelmeyince zamanı hızlı sardım, sezonun ilk yarısının sonunda Adana Demirspor'dan gelen teklifi çok düşünmeden kabul ettim. Küme düşme tehlikesi yaşayan takımı düzenli bir şekilde geliştirip, play-off maçları sonunda Süper Lig'e yükseltmek gibi müthiş bir başarıya ulaştım. Süper Lig'de tutunmak, 15. bitirmek bile başarı sayılırken eldeki kısıtlı parayla Ribery'nin kardeşi de dâhil faydalı transferler yaptım. Doğru taktiklerle ilk on haftada Süper Lig'de liderliğe yükselmişti yönettiğim takım.

Gelgelelim, taraftarı olduğum kulübüm Galatasaray'ın gerçek hayatta yanlış yönetildiğini düşünerek üzülüyordum bir yandan. Oyundaki 11. hafta rakibimiz Galatasaray 2. sıradaydı (oyun içi yapay zekâ bile Cengiz Ünder'i transfer edebilmişti). O maça kadar "kaydet - yükle"ye sığınmamıştım ama 40 yıllık takımım Galatasaray'ı oyunda bir türlü yenemiyor, "Galatasaray lideri yendi" yazılarını gördükçe karmaşık duygular yaşıyordum. Kaçıncı denememdi unutmuşum, en son 4-0 Galatasaray'ın kazandığı maçın akşamı, gerçek ligde sarı kırmızılıların zor, kritik bir maçı vardı, kötü oynayıp taraftarı üzerek yenilince *FM 2016*'da Galatasaray'a aynı maçı hep kaybederek uğursuzluk getirdiğim saplantısı oluştu kafamda ve 70 küsür saatin ardından elim oyuna gitmedi. ■ **NOYAN**



İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Beholder: Blissful Sleep	7+	-
Bounty Train	4	67
Conarium	7+	72
Dirt 4	8+	84
Emily is Away Too	6	81
Emphaty: Path of Whispers	4	-
Endless Space 2	8	80
Everspace	8	80
Farpoint	7	71
Impact Winter	6+	63
King's Quest - Complete Edition	8	78
Mario Kart 8 Deluxe	8+	92
Mirage: Arcane Warfare	6+	74
No70: Eye of Basir	5+	56
Oxygen Not Included	-	-
Rakuen	8+	86
Rime	6	78
Rising Storm 2: Vietnam	7	81
Star Trek: Bridge Crew	4	77
Starpoint Gemini: Warlords	6	74
Steel Divison: Normandy 44	8	83
Superhot VR	8+	84
Tekken 7	8	81
Tokyo 42	6	72
Vanquish	7	79
Willy Nilly Knight	-	-
Wipeout: Omega Collection	9	85

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

EN POPÜLER OYUN KONSOLLARI*

Donanım firmaları konsollarını yıldan yıla güncel tutmaya çalışarak yeni versiyonlar çıkardıkça eski donanımlar da kasetler gibi toz tutmaya bırakılıyor. Buna rağmen bazılarından ayrılmak diğerlerine oranla daha zor olmuştur hepimiz için. Kimimiz eski PS'imizi istemeye istemeye dolaba koyarken, kimimiz de Game Boy'unu bulunca nostaljik hatırlara dalıp gidiyor. Peki bu değer bilmez gibi görünen piyasada hangi konsollar daha popülerdi? **vgchartz 2017* verileridir

TÜM ZAMANLARIN EN ÇOK SATAN KONSOLLARI (ve çıkan oyun sayıları)

KONSOL	ÇIKIŞ TARİHİ	SATIŞ ADEDİ	OYUN SAYISI
Playstation 2	2000	157.680.000	3549
Nintendo DS	2004	154.880.000	4009
Game Boy	1989	118.690.000	1608
Playstation	1994	104.250.000	2680
Wii	2006	101.180.000	2808
Playstation 3	2006	86.880.000	3315
XBox 360	2005	85.800.000	3676
Game Boy Advance	2003	81.510.000	1640
PSP	2004	80.820.000	1806
Nintendo 3DS	2011	65.050.000	1160

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: The Farm 51 DAĞITIM: Bandai Namco DİJİTAL İNDİRME: 78 TL (Playstore), 79 TL (Steam), 89 TL (PSN), 65 TL (XBL) YAŞ SINIRI: 16+ DAHASI İÇİN: geteven.gamepedia.com/Get_Even_Wiki





Anı parçalarına sonradan tekrar dönmek ve yeni ipuçları toplamak mümkün.



Alice? Sen misin?

GET EVEN

Paramparça anılar arasında gizemli bir yolculuk

ESER GÜVEN

Get Even. Sözlük anlamıyla "ödeşmek, intikamını almak" demek. Oyuna başlarken aklınızın bir yanında bu bilgi yanıp sönüyor, diğer yanında ise oyunun açıklamasındaki o cümle: "Derin bir nefes al... Hatırlamaya çalış: Bir kız, bir sandalye, bir bomba". Bağlantıyı o ilk anda kuramıyoruz tabii ki. Kız kim? Sandalye ne alaka? Ya bomba? Kıza bir şey mi oldu, onun mu intikamını alacağız? Yoksa intikam alınan kişi biz miyiz?

CEVAPLANMAYI BEKLEYEN SORU BOLLUĞU

İşte *Get Even* bizi daha ilk dakikadan soru işaretlerinin kucağına bırakıyor hiç acımadan. Ana kahramanımızın adı Cole Black ve Grace ismindeki bir kızı kurtarmaya çalışıyor. Black gibi ben de kim olduğumuzu, nerede olduğumuzu, ya da bu kızı neden kurtarmaya çalıştığımızı bilmiyorum. Ama ortada bir kız var ve ölmesine göz yumamam. Terk edilmiş binanın odaları arasında yavaş yavaş ilerliyorum. Hedefe yaklaştıkça ses efektleri değişiyor, sanki kalp atışımı kulaklarımda duymaya başlıyorum. Çok büyük gerginlik yaratan bir efekt bu. Kızın bulunduğu odaya girmeden önce etrafta araştırma yaptığımda bir şifre öğrenmiştim, bombayı etkisiz hale getirmeye yarayacak sanırım bu.

Odaya giriyorum. Kız orada. Grace. Bir kız. Kızı kurtar. Hemen bombaya yaklaşıyorum. Yalnızca 30 saniye kalmış patlamasına. Aceleden şifreyi yanlış giriyorum. Bomba havaya uçuyor. Başaramadım. Öldüm. Öldük. Ama hayır. Kendimi başka bir yerde buluyorum bu sefer. Ölmemişim. Yalnızca o anı öyle sonlanmış. Grace nasıl bir tutsaksa, belli ki ben de öyle bir tutsağım. Başarısız oldum ve muhtemelen anılar değişti.

İşte böyle düşündüğüm için oyuna tekrar başladım. Dedim ki ben bu Grace'i kurtarırım, biraz daha hızlı olurum, kodu bu sefer doğru girerim. Kızın ölmesine izin vermem. Her şeyi doğru yaptım. Kodu da girdim. Ama geri sayım durmadı. Bomba yine de patladı. Ve ben kendimi ikinci kez aynı yerde buldum.

ANILAR ÇOĞU ZAMAN İNSANI YANILTIR

Get Even işte bu kadar güçlü bir başlangıca sahip. İlk 15 dakika içinde sizi heyecanlandıran, belki de ilk kez gördüğünüz bir karakteri koruma içgüdüsüyle 'acaba' deyip oyuna tekrar başlattırabilen bir hikâye bu. Tüm formülleri,

bilinmezliği, görselleri, sesleri doğru kullanan ve beklentileri iyice yükselten bir hikâye. Ama maalesef gerisini aynı ölçüde getirdiğini söylemek de mümkün değil.

Bu giriş sekansının ardından yavaş da olsa neler döndüğünü anlar gibi oluyoruz. Kafamızda Red adındaki bir doktorun icadı olan Pandora isminde bir cihaz var. Bu cihaz sayesinde anılarımıza geri dönebiliyor, nerede ne olmuştu hatırlayabiliyoruz. Tabii hem bu cihaz deneysel, hem de anılarımız çok canlı değil; bu yüzden bazen aslında olmayan şeyler görebiliyor, anıları birbirine karıştırabiliyor, hatta kendimizi başkalarının anılarında bulabiliyoruz. *Get Even* işte bunların bir bütünü; bizi anılar arasında gezdiren ve aradaki bağlantıları yavaş yavaş anlamamızı, tahminler yürütmemizi isteyen bir oyun. Sonuç olarak kızın kim olduğunu da öğreniyoruz, Red'in kim olduğunu da. Ama oyunun son kısmı hariç baştaki o heyecanı yaşadığımız bir yer daha çıkmıyor karşımıza.

Oyunun türünü sınıflandırmakta azıcık güçlük çekiyorum. Oyunu birinci şahıs açısından oynuyoruz ve evet elimizde silahımız da var ama bu bir FPS oyunu değil. Hatta tam tersi, asıl makbul olan silahı kullanmamak ve gizliliğe başvurmak. Çünkü normal hayatta Black karşısına çıkan bu insanları öldürmemiş, dolayısıyla anının içinde öldürünce bir nevi geçmişe müdahale etmiş oluyoruz. Zaten bir iki kişi öldürünce Red bizi uyarıyor buna dair. Ha ben öldürmeye devam ederim derseniz de bir şey olmuyor aslında, hatta arada bir gerekli gördüğünüz düşmanları öldürmek, gizlenmeye çalışmaktan daha rahat. Oyun macera türüne yakın, çünkü etraftaki notlardan, resimlerden, eşyalardan ve topladığımız delillerden hikâyenin detaylarını çözüyoruz. Bunları es geçerseniz pek bir şey anlamanız mümkün değil ve tüm hikâyeye hâkim olmak da bu yüzden iyi İngilizce gerektiriyor. Bazı kısımlarda oyunun korku türüne adım attığını düşünebilirsiniz (özellikle de tımarhane kısımlarında), ama bu korku hissi de oyunun tamamına hâkim değil. Yani ortada aslında hibrid bir oyun var; yavaş bir tempoyla, hikâyeyi anlaya anlaya ilerleyebileceğiniz bir oyun.

KÜÇÜK EKRANDA OYUN OYNAMA KEYİFSİZLİĞİ

Oyunda akıllı telefonumuz en büyük yardımcımız, çünkü bu cihazdaki çeşitli modlar sayesinde dolaştığımız mekânlardaki ipuçlarını yakalayabiliyoruz. Örneğin siyah ışık modunda kan lekelerini takip edebiliyor, tarama modunda eşyaların fotoğraflarını çekip DNA ve benzeri bilgileri öğrenebiliyor, termal modda ısı haritalarına bakabiliyor (bu özellikle de düşman öldürmek için avantajlı bir mod), harita modunda da düşman devriyelerinin hareketlerini takip edebiliyoruz. Yalnız bu mekanik oyuna bence eksi puan olarak dönüyor çünkü oyunda gözünüz ekranın kendisinden telefonun ufak ekranında oluyor ipucu kaçırmamak için. Yani devamlı mini haritaya bakarak *The Witcher III* oynamak gibi bir şey, çoğu mekânın detaylarına falan dilediğiniz gibi odaklanamıyorsunuz bu yüzden.

Get Even'ın özellikle parladığı nokta bence ses yönetimi. Seslendirmelerin inanılmaz başarılı olmasını bir kenara bırakıyorum, oyunda kullanılan ses efektlerinin gerilime olan katkısını görmezden gelmek mümkün değil. Tımarhanedeki akıl hastalarının 'parti' tezahüratları, gerilimli bir ana yaklaşırken derinden iyice yükselen bas sesleri, sonlara doğru bir kadın karakterin peşinde ilerlerken araya giren vokalli müzikler falan gerçekten olağanüstü.

Buraya kadar her şey iyi, hoş, ama oyunun parladığı nokta kadar patladığı noktalar da var ki bunların başında da yapay zekâ ve çatışma mekanikleri geliyor. Oyundaki Corner-Gun ilginç bir konsept, siperden başını uzatırmış gibi silahı uzatıyor ve doksan dereceli atışlar yapabiliyorsunuz. Ama işte bu çatışmalarda zerre heyecan yok, çünkü düşmanların de tek yaptığı güya bir yere saklanıp (ki bazen bunu da yapmıyorlar) ateş etmek. Özellikle de siper arkasından termal görüşü açtığınızda keklik gibi indiriyorsunuz hepsini. Oyunun çatışma üzerine tasarlanmadığı çok açık, e ama o zaman oyun keşke buna ihtiyaç duymadığımız bir yapı içerisinde tasarlansaydı demekten alamadım kendimi.

CESUR FİKİRLERE AÇIK KAPILAR

Ben oyunun grafik yönünü gayet yeterli buldum. Sonuçta uzun süredir geliştirilmekte olan bir oyun olduğu için grafiklerinin biraz geri kalmış olduğunu düşünebilir ama bu oyunda kullanılan ve gerçek hayattaki mekanlardan 3D taramayla alınmış görseller benim çok hoşuma gitti. Zaten oyun hakkında bundan üç yıl önce yapılan haberlerin çoğu bu fotorealistik görsel teknolojisi hakkındaydı, üzerinden zaman geçmiş olsa da sonucun başarılı olduğunu düşünüyorum.

Get Even aslında daha önce pek de başarılı işlere imza atamamış olan The Farm 51'in farklı bir şeyler denemekten çekinmediğini gösteren bir oyun olmuş. Alışılmış ve başarı garantili formülleri tekrarlamak yerine yeni bir şeyler üretmeye çalışıyorlar ve bunda da gitgide daha başarılı oluyorlar. Oyunun başında kurdukları gerilimi oyun boyunca sürdürmeyi başarsalar ortaya gerçekten efsane bir oyun çıkardı, ama bu haliyle bile yaklaşık 8-10 saat süren hikâyesi kendisini sıkmadan ve merak ettirerek oynatabiliyor. Temponun düşeceğini bilirseniz beklentinizi belli bir seviyede tutarak oyundan daha çok keyif alabilirsiniz. Bence The Farm 51'i takip etmeye devam edelim.

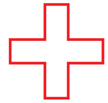



Termal kamera sayesinde elektrik kablolarını bile takip edebiliyoruz.



Oyunun çıkışının Manchester'da gençleri hedef alan bombalı saldırı yüzünden ertelendiğini biliyor muydunuz?





- Sürükleyici hikâyesi son ana kadar merakı korumayı başarıyor
- Ses tasarımı son zamanlarda gördüklerimin en iyilerinden
- Yaşattığı psikolojik gerilim hissi güzel
- Karakterler inandırıcı
- Özellikle de Grace'in evinde geçen kısımlar çok iyi



- Çatışma mekanikleri zayıf ve gereksiz
- Telefon ekranına çok fazla bakınca detaylar gözden kaçıyor
- Baştaki tempoyu sonuna kadar koruyamıyor

8+

SON KARAR

Eksik yanlarını görmezden gelirseniz hikâyenin nasıl orijinal işlendiğine hayran olacaksınız.

TÜR: Yarış **YAPIM:** Avalanche Software **DAĞITIM:** Warner / Bilkom **KUTULU FİYATI:** 205 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo) **DAHASI İÇİN:** lol.disney.com/cars-3-game

CARS 3 DRIVEN TO WIN

Film oyunları kötü olur isimli oyunu tekrar oynayalım mı?

EMRE KARAOĞLU

Disney ve Pixar'ın ortak üretimi filmler arasında Cars serisi hep belli bir çizgide hayatına devam etti. Beklenenden ne azını ne fazlasını sunuyor izleyiciye. İyi ya da kötü demek pek mümkün değil ancak arabalardan hoşlanmasanız bile size hitap eden bir iki şey yakalarsınız muhtemelen. İşte Pixar'ın pek de kuvvetli olmayan bu eğlencelik serisi 3. filmiyle karşımıza çıktı, filmin hemen ardından da *Cars 3: Driven to Win* isimli film oyunu piyasaya sürüldü. Aslında tam film oyunu sayılmaz çünkü oyunda hikâye modu bulunmuyor. Özünde içinde eğlence unsurları bulunduran rekabete dayalı bir oyun *Driven to Win*.

Pek uzun ömürlü ve fiyatının karşılığını veren bir oyun değil benim için. Muhtemelen sizin için de bu hissiyat geçerli olacak. Eğer serinin çok sıkı bir hayranıysanız (sanıyorum böyle biri yok) (Öyle deme ya, iyidir Cars - Ö) (Sana göre iyi olmayan bir şey var mı abi - T) (En başarısız Pixar filmi -Serp.) korkunç sürüş dinamiklerini göz ardı ederek, sevdiğiniz karakterlerle özensiz hazırlanmış yarış pistlerinde lastik aşındırmak kulağa hoş gelebilir. Gerçi oyunun hedeflediği yaş grubunun daha yakından tanıdığı ve daha fazla etkileşim kurabileceği karakterlerle yarışıyor olması oyun için artı puan. Karakterler demişken, Lightning McQueen, Mater, Chick Hicks, Cruz Ramirez ve Guido (minik İtalyan forklift olan) gibi kimi en baştan açık, kimi kazanıp açmanız gereken, tüm filmlerden karakterlerle yarışmanız mümkün.

Oyunda dallı budaklı bir yetenek ağacı var gibi gösteriliyor ama zaten olması gereken yetenekleri sanki siz rızanızla aktif ediyormuşsunuz tadında bir kandırmaca var ortada. Oyundaki sürekli çocuk kilidi aktif edilmiş hissiyatı bundan daha gerçekçi.

ÇARPILIRSIN!

Cars 3; Events, Cup Series ve Team Play olmak üzere üç ana başlık altında ilerliyor. Daha önce de söylediğim gibi oyunda hikâye modu yok. Sevdiğiniz karakterleri kısıtlı modifiye seçenekleriyle azıcık stilize ediyor, ardından biraz kafa dağıtmak ya da evreninin en iyi yarışçısı olmak için pistlerde toz kaldırıyorsunuz. Oyunun bence en oynanabilen ve uzun ömür vaat eden kısmı *Crash Team Racing* havasındaki Battle Race modu. Klasik olarak hem yarışıp hem de belli bölgelerden ya da parkurlardan edindiğiniz silahlarınızı yarışan diğer arabalara doğrultabiliyorsunuz. Eğer *Crash, Mario Kart* gibi oyunları seviyorsanız bu mod sizi bir süre tatmin edebilir. Events başlığı altında bulunan bir diğer keyifli modsa Stunt Showcase. Adından da anlaşılacağı üzere bu mod dublörlük deneyimi sunuyor. Stunt'ta havada kısıtlı taklalar atarak ya da yolda geri geri giderek puanlar toplayabilirken, Takedown modunda içinde bomba olan kendi halindeki birtakım araçları yok etme imkânı buluyorsunuz. Best Lap Challenge, Master Level Events gibi diğer modlardaysa çok bir olay yok. Zaten keyifli modların bile kısıtlı ve kendini tekrar eden haritalar nedeniyle tadı çabucak kaçıyor aslında.

Cars 3: Driven to Win, küçük kardeşiniz ya da çocuğunuz yoksa satın alınması oldukça gereksiz bir oyun. Pixar üzerinde hisse sahibi değilseniz "bakalım neler yapmışlar" diye merak edip de oynamanızı gerektirecek bir şey yok.



- Cars evreninden karakterler ve dublajlar



- Kendini tekrar eden haritalar
- Kısır yetenek ağacı
- Sürüş mekaniği biraz fazla basit
- Pixar adına yakışmayan görsellik

4

SON KARAR

Disney Infinity'ye DLC olarak üretselerdi bu oyunu keşke. Hem oyuncak falan da satarlardı.

EĞLENCELİ OYUN MODLARI OLSA DA ÇOK İSTEKLİ YAPILMADIĞI ANLAŞILIYOR CARS 3'ÜN.



Battle Race modu biraz harita çeşidi ile çeşnilendirilse eğlenceli bile sayılabilirmiş aslında.



Yarışların hiç de böyle göz kısmalık bir yanı yok.



TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Bluebox Interactive, RoJarl Entertainment **DAĞITIM:** Bluebox Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-hot-plates





Yok canım, ne savaşa hazırlanması. Restoran açılmak üzere sadece.

HOT PLATES

Not defterini çıkarın, siparişler geliyor!

MERVE AKMAN

Ne kadar durağan, sakin ve *casual* bir oy- diyemeden lafı ağzıma tıktılar. Yemek yapma oyunlarına bir sempatim var, evet ama bazen çok üstüme geliyorlar!

Bir restoran simülasyonu *Hot Plates*. İlk bakışta, çok sevdiğim *Overcooked* adlı yapımdan esinlendiğini görmek hiç de zor değil. Ancak görsel olarak *Overcooked*'un yanından geçemiyor olması (ve kol desteği olmaması) başta beni çok soğuttu. Her şey yavan duruyor, mutfak da adeta hastane, bembeyaz ve sıkıcı. Ama zamanla oyunun akışına kapılıp gitmemek işten değil, zira mekanikler tamamen farklı ve özgün.

Gün içerisinde belirli saatlerde restoranınız açılıyor ama bu saatlerin öncesi ve sonrası müşterisiz geçiyor, o arada koşturup hazırlanmanız lazım. Restoranı açtığınızda gelen müşteri kendi siparişini veriyor yalnız müşteriye istediği şeyi servis etmek zorunda değilsiniz. Eli boş dönmemesi için herhangi bir yemeği vermeniz yeterli ve salata isteyen adama karışık barbekü verip kendisinden kat kat fazla para almanız mümkün maalesef, istemediği şeyi verdiniz diye ücretten kesmiyorlar. Bunun yanında yemeklerin çoğu sıcak; önceden hazırlayıp kenara koymanız ve soğuk yemek servis etmeniz, gün sonunda kazanacağınız puanı azaltıyor. Not etmekte fayda var: Her gün belirli bir puana ulaşmazsanız deneyiminiz azalıyor. Sürekli ileri gitmek yok yani, eksi de gelebilir.

DİP TUTULMASI

Hot Plates'te esas kavganız zaman ayrışı değil. Bu, diğer tüm yemek oyunlarında olan şeydir ya, uzaydaki müşteriler çok anlayışlı çıktı. Ama o kadar çok şeyle mücadele ediyorsunuz ki bir süre sonra zaman da zorlamaya başlıyor zaten, merak etmeyin. "Nelerle uğraşacağız?" diyecek olursanız da şöyle listeleyeyim hemen:

El emeği: Armut piş, müşteriye düş yok! O malzemeler gerekirse baharatlanacak, tek tek konacak, doğru zamanda tıklanıp kusursuz yemek yapılacak, müşteriye götürülecek!

Tarif çeşitliliği: Oyunun genelinde olduğu gibi burada da size pek bir şey anlatmıyorlar. Yeni tarifler açıldıkça bunlara menüden bakabilirsiniz ama siz tariflere bakarken oyun duraklamıyor. Ve o kadar çok tarif var ki... O yüzden olağanüstü bir hafızanız yoksa o tarifleri not etmek şart (Esc ile girdiğiniz oyun menüsünde süre ilerlemiyor, korkmayın).

Depolama: Bahsettiğim bu onlarca tarifin bir o kadar da malzemesi var ve bunları alıp depolamanız için kutular mevcut. Saklamadığınız ürünler ertesi güne çıkmıyor (peynir ve tohumlar hariç). İşin "güzelliği" ise her bir kutuya aynı cins malzemeden sadece 10 tane koyabiliyor olmanız. O yüzden bu kutular başta gayet fazla gelse de sonra malzemeler çeşitlendikçe yetmiyor.

Alışveriş: En lanet, en pislik, en illet kısım. Gün içerisinde (tercihen sonunda) malzeme/araç satın almanız gerekiyor ki bunlar ertesi gün teslim edilsin. Satın alma kısmında sadece 9 kutu var ve bu kutular da depo kutularıyla aynı mantıkta, en fazla 10. Ha eğer ben araç gereç alacağım diyorsanız onlar tek başına bir kutu kaplıyor zaten. Ayrıca sıkı durun, bu malzemeler her gün markette yok! Markete gelen malzeme cinsi ve miktarı tamamen şansa bağlı. Üstelik fiyatlar da her gün değişiyor. Malzemeler genelde çok üzmese de araç gereçler zaten pahalı olduğu için bir de zam gelirse kalp kırabiliyor. Ama ucuz bulduğunuz için 50 tane et alırsanız iki gün sonra depolayacak yer sıkıntısı yaşayabilirsiniz. Harika değil mi?!

Bu zorlukların yanında bir de ufak iyilik yapmışlar: Çiftçilik! Marketten tohum ve hayvan alıp bunları yetiştirebilirsiniz. Böylece hem malzemeleri daha ucuza getirebilir hem de markete bağımlı kalmaksızın o malzemenin ertesi gün elinizde olacağını garantileyebilirsiniz.

Yemek yapmaktan ziyade restoran işlettiğiniz bir oyun yani bu. Para biriktirmek çok zor, hangi malzemeden ne zaman, ne kadar alacağınızı kestirmekse daha zor. Oyunun bağımsız yapımcı olduğu kilometrelerce öteden belli oluyor, o kadar acemice yanları var ki... Ama buna karşın fikir olarak çok özgün, benzerlerinden ayrılan bir yapım olduğu için benim gönlümü kapıverdi. Ayrıca Steam fiyatı da sadece 10 lira, böyle uzun oynanış süresi sunan bağımsız yapımları 24 liradan aşağı görmedim ben henüz. O yüzden oyunu bir alıp denerseniz çok bir şey kaybetmezsiniz sanki?



- Ucuz
- Benzeri oyunlardan farklı
- Çiftçilik var yahu!
- Oyun menüsü (esc) hariç oyun süresi donmuyor, süper!



- Acemilik akıyor, üzgünüm
- Tatmin edici görselliği yok
- Rasgele market sistemi
- Farklı yemek götürünce ücretten kesinti yok, niye yok?

5+

SON KARAR

Yönetim simülasyonlarından hoşlanıyorsanız sizin için uygundur fakat on yıldıza giden yolun gözyaşı ve alın teriyle dolu olduğunu unutmayın.

TÜR: RYO / Strateji YAPIM: Daedalic Studio West DAĞITIM: Daedalic Entertainment DİJİTAL İNDİRME: 87 TL (Playstore), 99 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-tljh

THE LONG JOURNEY HOME

Çilekeş uzay seyyahları

İHSAN C. ASMAN

Bu inceleme yazısına başlamak epey sürdü. Oyunu oynuyorum, aslında kararımı da verdim ama bir türlü bende yarattığı hayal kırıklığıyla barışamıyorum. Daha iyi olsun istedim, daha yüksek puan verebileyim... Ama olmadı işte, uzay seyahatini çileye dönüştüren (gerçi kim konforlu olduğunu iddia edebilir ki şimdi?), potansiyelini atmosfere hızlı giriş yapıp gövdesini kızartan uzay aracı misali heba etmiş bir oyun *The Long Journey Home*. O halde beraber yüzleşelim.

KONULU MU OLSUN KONUSUZ MU?

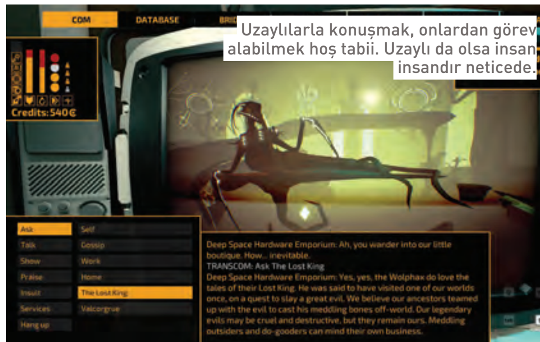
İnsanlık ilk yıldızlararası seyahatini yapma kapasitesine erişmiştir nihayet. Alfa Centauri'ye yapılacak ilk yolculuk için on aday vardır ama sadece dördü bu tarihi yolculuğa seçilecektir. Bu noktada siz devreye giriyor ve menüdeki bilgilerden yola çıkarak, aslında biraz da öngörüde bulunarak en uygun olduğunu düşündüğünüz adayları seçiyorsunuz. Burada size oyunun önerdiği bir eğitim bölümü var ama şimdiden söyleyeyim, bir şeyler açıklamaktan epey uzak. Gene de oynayın tabii, hiç yoktan iyidir. Nihayetinde Alfa Centauri'ye atlamayı yaptıktan sonra elbette bir şeyler ters gidiyor ve uzayın ücra bir köşesine düşüyorsunuz. Bundan sonrası da evimize dönmeye çalışmak zaten.

Ama sonrası daha da beter. Oynanışın nasıl tasarlandığını deneyimledikçe işler iyice sarpa sarıyor. Oynanış esasında dört-beş mini oyunun birleşiminden oluşuyor diyebilirim. Bunlardan ilki elbette navigasyon. Uzayda seyahatimiz, gemimizi temsil eden bir imleç ve onun yörüngesini fare tuşlarıyla belirleme yoluyla oluyor. İkinci mini oyun gezegenlere kaynak toplama aracını indirerek, gerekli kaynakları yahut değişik arkeolojik kalıntıları ya da enkazları araştırarak nadir nesneler toplamak. Üçüncüde de gemimizle asteroit tarlalarına dalarak gene kaynak toplamaya çalışmak. Hepsi 2D olan bu oyunlar eğlendirici olmaktan çok, sizi sürekli tetikte tutan zorluklarıyla tekrarlayıcı niteliklerini örtmeye çalışıyor gibiler sanki. Son olarak başka gemilerle çatışmaya girebileceğimiz bir mini dövüş oyunu var. Bu kısım da olabildiğine hantal olmuş ve genelde ölümünüzle son buluyor. Bir de geminin iletişim ekranından uzaylılarla diplomasi yürütme durumları var.

Diyelim ki tüm bu tekrarlayan mekaniklere ve zor kontrollere alıştınız, oynanıştaki genel hantallığı da dert etmiyorsunuz, bu sefer de kaynak yönetimindeki dengesizlikler ve acımasız RNG (şans faktörü) ilerlemenize ket vuruyor. Oyunda yönetmeniz gereken görünürde üç ana kaynak bir de para var. Ana kaynaklardan mavi renkle gösterilen gazlar yakıt deponuzu doldurmak için, egzotik madde sistemler arası atlama yapabilmeniz için, toplayacağınız metaller ise hem iniş aracınızın hem de asıl geminizin gövdesinde iyileştirmeler yapabilmeniz için gerekiyor. Bu kaynakların aslında hepsi birbirinden önemli. Örneğin yakıt bitince direkt yaşam destek ünitelerindeki oksijen kesiliyor ve mürettebat boğulmaya başlıyor. Eğer gövdenizi dolduran çubuk sıfırı görürse de direkt geminiz patlıyor ve elveda. Bu arada oyunda kayıt sistemi yok, sadece son giriş yaptığınız yıldız sistemine geri dönebiliyorsunuz. Roguelike dokunalım demişler de olayı iyice berbat etmişler bence. Kaynaklarla ilgili de şu var: Bir gezegenin yörüngesine girmeden orada ne kaynak var göremiyorsunuz ve çoğu zaman da oraya ulaşmak için fena yakıt heba ediyorsunuz. Diyelim ulaştınız, bu sefer de acımasız RNG karşılaşmaları, kâh psikopat uzaylılarla kâh her atlama yaptığınızda hasar alan gemi ve mürettebatınız yoluyla hiç beklenmedik anlarda oyunun sonlanmasına sebep oluyor. Oyunda para kazanmanın nasıl olacağı da net değil, bereketli uzaylı görevleri hep düşmüyor ya da bir kere düşüyor, sonrası Allah kerim. Ticaret de Allahlık. Üstelik 7-8 saatin üzerine tekrardan başladığınızda da önceki turda kazanılan geliştirmedir, yeni bir teknolojidir hiçbir şey yeni tura aktarılmadığından zorlayıcı olmaktan çok kayıt dosyalarınız istemeden silinmiş hissini veriyor *TLJH*. Tüm bu dengesizliklerin keşif hissini daha başlamadan nasıl bitirdiğini de söylememe gerek yok herhalde.

Açıkçası çok güzel olabilecekken oynanıştaki tuhaf seçimlerle sıkıcı ve sinir bozucu bir oyun olmuş *TLHJ*. Elbette hâlâ kendine has bir çekiciliği var ve ben de muhtemelen bir süre daha oynayacağım ama benimki mazoşistlik, siz kendinizi kurtarın bence.

MİNİ OYUNLARLA VAKİT ÖLDÜREN BİR ASTRONOT, KULAĞA ÇOK DA GERÇEKÇİ GELMİYOR


Uzaylılarla konuşmak, onlardan görev alabilmek hoş tabii. Uzaylı da olsa insan insandır neticede.





- Uzayda yol bulmaya çalışmak her daim çekici
- Uzaylı görevleri çok keyifli
- Karakterlerin yetkinliklerinin oynanışa etkileri epey ilginç anlar yaşatabiliyor
- Enkaz ve arkeolojik kalıntı keşifleri ve buradaki tasviri yoğun anlatımlar



- Asteroit tarlaları dışındaki mini oyunlarda anlamsız bir zorluk var
- Bir sonraki oyununuza öncekinden hiçbir şey götüremiyorsunuz
- Kayıt sistemi yok, eğitim bölümü yok, işlevsel bir galaksi haritası yok, e ne var?
- Kaynak yönetimindeki dengesizlikler
- Mürettebatın anlatıdaki yeri çok yetersiz kalmış
- O fiyat ne arkadaşım?

5

SON KARAR

Kabul, kendine has bir çekiciliği var ve potansiyelli bir oyun ama bu saman alevini de fiyat etiketi söndürüyor zaten.

TÜR: Parti **YAPIM:** Wish Studios **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-that

Oyun üzerine çizmek için arkadaşlarınızın fotosunu çekmenizi isteyebiliyor.







Bazı sorularda sadece kişi seçmeniz gerekiyor. Çılgın özçekimler veya çizim tahtalarına gerek yok.

THAT'S YOU

Ben neymişim be abi!

ALİ SEZGİN

Bütün oyun türleri arasında bir sıralama yapmam gerekseydi listenin en başında parti oyunları olurdu. Kimsenin bayılmadığı Kinect'i de işte tam olarak bu yüzden seviyordum (Yalnız değilsin! - Ö). Eve gelen misafirlerimdeki o "misafir ruh hali" bitip de rahatlama ve eğlenme moduna girdiklerinde, *Warioware*'de kapışmak veya *Dance Central*'da dans savaşı yapmak her zaman o gecenin zirvesi oluyordu. Sony'nin yeni parti oyunu *That's You*'ya da kayıtsız kalmam mümkün olmadı. Oyun kolları veya kameralar yerine sadece cep telefonlarını kullanan bir oyun elimizdeki.

Misafirlerim geldiler ve silah zoruyla her birinin telefonuna *That's You*'yu indirttim. Oyunu tek başıma deneyemediğim için ne beklemem gerektiğini ben de onlar gibi bilmiyordum ayrıca. Neyse ki kaliteli Türkçe dublaj ve son derece basit oynanış mekanikleri oyunu bilip bilmeme gibi unsurların canımızı sıkmasına mâni oldu. *That's You* çeşitli temalarda size sorular sorup verilecek en popüler cevabın hangisi olacağını tatmin etmenizi gerektiren bir oyun. Okul temalı bir ortamda, "Dersleri en çok kim asardı?" sorusu geldiğinde herkesin telefonundan birini seçmesi gerekiyor. Sonrasındaysa kimin en çok seçildiğini tahmin etmeye çalışıyorsunuz. Ayrıca bir şeyler çizmenizi veya televizyondaki ifadelere uygun selfie çekmenizi gerektirecek mini oyunlar da mevcut. Önemli olan en iyisini yapmak değil, aksine en iyisini seçmek oluyor çoğu zaman.

"NEDEN BENİ ŞEYTAN YAPTIN?"

That's You yakın çevreyle oynaması çok zevkli bir oyun olsa da illa ortama yabancı insanların da olduğu partilerde biraz garip durumlar yaratmadı da diyemeyeceğim. Oyun bazen tek bir kişiye odaklanıp onunla ilgili sorular soruyor ve bunlardan bazıları da o kişiyi utandırma amaçlı olabiliyor. Çok iyi tanımadığınız bir kişiyle ilgili çıkarımlarda bulunmak veya onu komik duruma düşürmek arada bir samimiyet engeli varken o kadar da eğlenceli olmayabiliyor. Bu tarz parti oyunları genelde buzları kırmak için de iyidir. Örneğin sanal gerçeklikte bomba imha etmeye çalışan birine talimatları anlattıktan veya bir dans kapışması yaptıktan sonra o kişiyle daha rahat konuşup kaynaşabiliyorsunuz. *That's You*'daysa aksine o yabancılık daha da garip bir ortam yaratıyor.

Teknik olarak bakarsak oyun zaten çok başarılı. Başkasının seçimlerini son ana kadar göremeyeceğiniz bir altyapıyı oyun kollarıyla uygulamak kolay bir şey değil. Dahası 6 kişi için 6 oyun kolu falan derken işler iyice sarpa sarardı. Bu noktada televizyon biraz işlevsiz kalıyor tabii, soruların sorulduğu ortamların güzelliği ve cevapların büyük ekrana yansıtılması dışında öyle aman aman bir işlevi yok. *That's You* sırf telefonlar için çıkarılsa bile harika bir parti oyunu olabilirmiş aslında.

Oyunu oynayacak yakınca bir arkadaş grubunuz varsa ve üzerine Playstation sahibiyseniz *That's You*'yu denemeniz için hiçbir sebep göremiyorum. Oyun geçen ay Playstation Plus'ta bedavaydı, es keza oyunu indirdiyseniz veya kütüphanenize eklediyseniz, en azından ailenizle bu oyunu denemenizi öneririm. Bir bakmışsınız yeni bir aile aktivitesi çıkagelmiş karşınıza.

PLAYLINK

Playstation'ın konsolla akıllı telefonu bir araya getiren yeni bir konsepti bu. That's You'dan sonra 5 tane daha benzer yapıda Playlink oyunu çıkacak. Sony sanıyorum ki bu iki dünyayı bir araya getirince ne kadar başarılı olabileceğini test ediyor bu sayede. 2 ila 6 oyuncu arasında oyuncuyu destekleyen That's You'yu oynamak için iOS ve Android'inizde That's You uygulamasını indirmeniz gerekiyor. Sonrasında birkaç basit aşamanın ardından telefonla Playstation'ı eşleştirebiliyorsunuz. Bu aşamalara şu linkten göz atabilirsiniz: *tinyurl.com/ogz-118-adimlar* ÖMER



- Bolca komik aktivite
- Playlink App'i çok iyi çalışıyor
- İçerik olarak çok dolu
- Tamamen Türkçe



- Çok yakın arkadaş grubu gerekiyor
- Aynı gün içinde tekrar tekrar oynamak zor

7

SON KARAR

Samimiyetinizin olmadığı insanlarla hızlıca küsmek isterseniz doğru yere geldiniz.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Hosemarque ○ **DAĞITIM:** Hosemarque ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-nex



İşte mutluluğun resmi. Tüm insanlar kurtarıldı!


Resimlerde çok karışık görünüyor ama merak etmeyin, gerçekte de karışık.

NEX MACHINA

Ekranda piksellere yer kalmayınca

EREN ERYÜREKLİ

Atari salonlarının değişmezi, can damarıdır arcade shooter'lar (zaten yurtdışında bu salonlar Arcade olarak anılır). Karşınıza dalga dalga gelen düşmanların kökünü kurutma amaçlı bu ilkel diyebileceğim ve saf reflekse dayalı tür, zamana cidden meydan okuyarak halen varlığını sürdürüyor ve sağlam oyunlarla desteklendiği sürece pek de ortamlardan yok olacak gibi görünmüyor. Çünkü bu türün doğasında çok basit bir hayatta kalma mantığı ve bunun üzerine inşa edilmiş mekanikler vardır. Ölümden her kıl payı kurtuluşunuz bir ödül gibi gelir ve kabul edelim ki bunun verdiği haz video oyunlarında yaşadığımız hislerin belki de en büyüğüdür.

Epeyce bir tarihi olan türe son katılan oyunlardan biri *Nex Machina*. Finlandiyalı deneyimli oyun stüdyosu Housemarque'daki yapımcıların yıllar yılı birikmiş tecrübelerini sergiledikleri, yetmeyip türün duayenlerinden Eugene Jarvis'i de yanlarına katarak (ki bu abi iki joystickle yönetilen arcade shooter'ların mucididir) hayli kinetik ve jet gibi bir yapıma imza atmışlar. Peki nedir bu *Nex Machina*'nın olayı derseniz ona da cevabım kısacık olur çünkü bu tür oyunlarda bir senaryoya ihtiyacımız olmadığını, her şeyin saf eğlence için olduğunu kavramış görünüyor yapımcılar. Gelecekte yapay zekâlar çok gelişmiş ve insan ırkını tehdit eder hale gelmişlerdir, biz





Doktor bu bir nedir?

de buna karşı duran yalnız bir savaşçıyız falan işte. Fazlasına da gerek yok zaten. Zira *Nex Machina*'ya girdiğiniz anda fark edeceğiniz gibi bu; beynin refleks ve algı kısımlarını çalıştırdığınız, düşünme şalterlerini kapattığınız bir oyun. Biraz acımasız ve bolca da kaotik gelecek en başta kendisi. PC oyuncuları da farelerini klavyelerini bir kenara koyup bir gamepad bulsunlar. Çünkü oyun iki analog çubuğu ne kadar iyi kullandığınıza eş değer olarak ilerleyecek. Solla karakteri bin bir badireden geçirip, sağla sürekli ateş edeceksiniz ve o düşmanlar tabii ki bitmeyecek. Dalga dalga, akın akın üstünüze gelen bu arkadaşları yok etmekse göründüğünden biraz daha karmaşık. Dediğim gibi oyun tam bir kaos, tam bir keşmekeş gibi görünecek en başta, lakin kazın ayağı hiç de öyle değil ve bir dalgayı yok ettikten sonra diğerlerinin nerede çıkacağını gösteren işaretlere tepki vermek minik adamınızın yaşamı ve ölümü arasındaki ince çizgiyi de belirliyor.

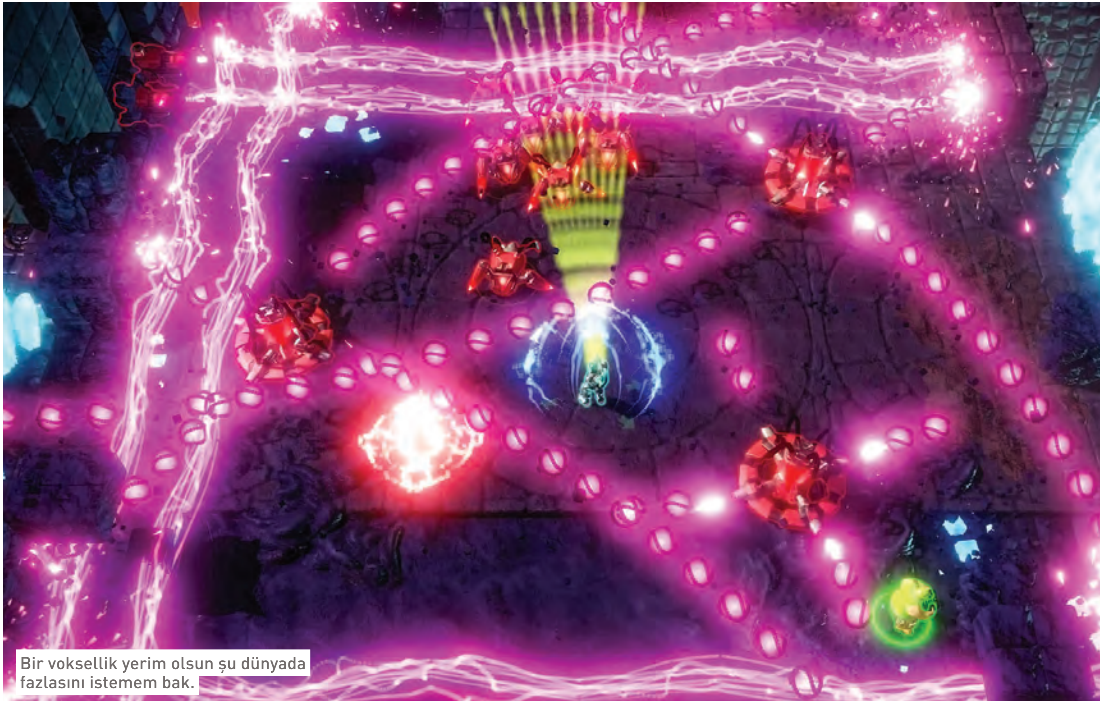
Şöyle ki; öncelikle oyunu izometrik bir kameradan oynuyoruz, alanlarımız dar ve kaçacak çok geniş yerler yok. Kaçmak demişken ateş etmeniz haricinde bir de kaçınma (dodge) hareketiniz var kısa aralıklarla dolan. Demin bahsettiğim düşmanların çıkacağı yerin gösterilmesi olayını ve dodge mekaniğini doğru anlarda ve doğru yönlere kullanmaya başladıkça işin stratejik bir yönü olduğunu ve o keşmekeşin aslında ilmek ilmek dokunmuş ve her noktası hesaplanmış dev bir örümcek ağı olduğunu fark ediyorsunuz. Bu da eğlenceyi arttırıyor tabii, zira artık bu bitimsiz aksiyonun nerede ve nasıl vuku bulacağını anlıyorsunuz. Ha anladığınızda da bol bol ölüyorsunuz orası ayrı, hatta en kolay zorluk derecesinde bile saç baş yolacağınız bir oyun *Nex Machina*. Ama gıdım gıdım ilerleyip her bir bölümünü bitirmenin tatmini de aynı oranda benzersiz. Hatta bölümleri bitirdiğinizde hiçbir yükleme olmadan mekânın üç boyutlu dönüşüyle bir anda yeni bölüme geçmek de iyi düşünülmüş ve oyundaki 5 dünyanın birbirine bağlı dev bir organik yapı olduğu hissini veriyor. Dev bir rubik küpün içindeymişsiniz gibi de düşünebilirsiniz bunu.

Tüm bu mücadeleyi daha da eğlenceli kılan şeyse rastgele bulduğunuz silahlar ve kurtarılması gereken rehineler. Silahlar roketatardan kılıca, lazerden dodge yaptığınızda bir patlama yaratmaya kadar değişiyor, öldüğünüz yerde kalan bu silahları geri kazanmaya kasmaksa aksiyona balıklama daldırıyor tahmin edersiniz. İşin rehine kurtarma kısmıysa daha tehlikeli, fakat daha cazip.

Bölümlerde genelde açıkta duran (ki gizli rehineler ve alternatif yollar da var bölümler içinde) bu arkadaşlara düşmanlar musallat olmadan kurtarmak durumundayız. İlk rehinenin kurtarılmasıyla birlikte bir combo barı devreye giriyor ve siz o gazla ne kadar çok rehineyi kurtarırsanız kazanacağınız puanlar da yükseliyor. Tabii bunu becerebilmek için kayarcasına bir hızla sürekli hareket etmeli, düşmanlardan sıyrılmalısınız. Bu sistem ve korkunç detaylı rekor verileri sizi de daha agresifleşmeye, deyim yerindeyse bayağı bayağı gözünüzü karartıp oynamaya teşvik ediyor. Bu zekice yönlendirme ve oyunun hiç sıkmayan bölüm tasarımları artık refleksleriniz ölene kadar ilerleme isteğini kamçılayarak sizi oyunda tutuyor. Her şeyin ağır aksak ilerlediği ve zamandan kazanmak için mekânları alabildiğine genişleten günümüz oyun tasarımına ters düşen bu anlayış olabilecek en dar alanlarda oyuncuyu konuşlandırarak gayet de güzel eğlenilebileceğini gösteriyor. Zaten her vurduğunuz yerden fışkıran onbinyüzmilyon tane voksel grafik de çok geniş alanlarda sıkıntı yaratabilirdi. Yapımcılar bu görsel ve renkli curcunayı olabilecek en anlaşılır şekilde sunmayı başarmışlar bir şekilde ve kırpmamaktan kuruyacak gözlerinizi dışarıda bırakırsak rahat algılanır bir dünya koymuşlar önümüze. Bitimsiz 80'ler usulü tekno müziğin de atmosferi gayet başarıyla tamamladığını ekleyeyim.

Nex Machina arcade shooter oyunları için bir devrim olmasa da yapması gerekeni çok iyi yapan, tertemiz bir oyun. Canınız mı sıkıldı, açın birkaç bölüm geçin, sonra yorulup kapatın, sonra yine açın. Rekorlarınızı dünyayla karşılaştırın ve takıldığınız bölümlerde insanlar nasıl bir strateji geliştirmiş izleyin. Özellikle oyunlarda puan rekoru kırmaya bayılan oyuncular *Nex Machina*'ya tapacaktır çünkü tam bir cennet burası onlar için. Renkli grafikleri, soluksuz aksiyonu ve basit görünüşünün altında yatan stratejik derinliği oyunu benim için gayet keyifli bir zaman öldürme aracına dönüştürdü, türü sevenler için de durum farklı olmayacaktır.

HİÇ DURMAYAN OYUN YAPISI GÖZLERİNİZDEN YAŞ GELMESİNE SEBEP OLABİLİR, DİKKAT EDİN.


Bir vokselik yerim olsun şu dünyada fazlasını istemem bak.



- Hiç durmayan oyun yapısı
- Renkli ve canlı voksel grafikler
- Eğlenceli boss savaşları
- Rekor kırmak bağımlık yapabilir
- Müzikler de pek bir gaz
- Ustalaşması zaman alsa da çok keyifli
- Co-op mevzusu gayet zevkli
- Hem nostaljik hem yeni bir tadı var

—

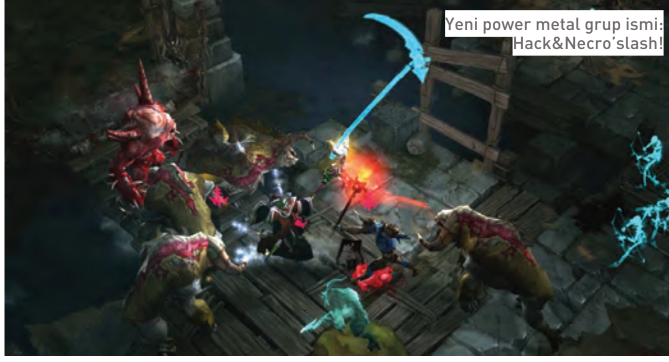
- Az sayıda dünya ve bölüm var
- Silah çeşitliliği biraz sönük kalmış
- Kolayı zor, en zoru imkânsız

8

SON KARAR

Hızlı, acımasız ve rengârenk bir oyun bu. Ateş etmenin ve son anda ölümden kurtulmaların bitmediği yapım yazın gizli bombalarından.

O TÜR: Aksiyon / RYO O YAPIM: Blizzard O DAĞITIM: Blizzard O DİJİTAL İNDİRME: 15$ (Blizzard App) O YAŞ SINIRI: 16+ O DAHASI İÇİN: diablo.wikia.com


Yeni power metal grup ismi: Hack&Necro'slash!




Cesetlerden kurulu bir ordunuz varsa cesaret konusunda derdiniz olmaz.

NOTU: 6

DIABLO III RISE OF THE NECROMANCER

Lisanssız çalışan Witch Doctor?

NURETTİN TAN

Diablo üzerinden ne kadar para çevirebiliyor Blizzard bilmiyorum. Ama oyunu canlı tutmak istiyorlarsa -ki öyle görünüyor- aynı *HoTS* ya da *Overwatch* gibi düzenli ve sık aralıklarla oyuncuya içerik sunmalılar. Ve bu içerik *Diablo* evreninin hikâyesiyle alakalı olmalı, sadece Rift geliştirmeleri değil. Ama muhtemelen *Diablo III*, Blizzard için altın yumurtlayan bir tavuk değil de prestij oyunu olduğundan yalnızca senede bir büyük içerikle "bakın *Diablo*'yu unutmadık" tadında mesajlar veriyorlar.

Rise of Necromancer ile oyuna iki yeni bölge ekleniyor; The Shrouded Moors ve The Temple of the First Born. Caldeum'un çöllerini alın, Matrix filtresinden geçirir gibi yeşil ton verin; alın size Shrouded Moors. Aklınızı başınızdan alacak bir bölge olmamasını geçtim, benim gözüme doğrudan tembelce hazırlanmış olarak gözüktü. Temple of the First Born, Moors'a göre daha iyi neyse ki. Karanlık, gotik bir havanın hâkim olduğu tapınakta yeni çizgilere rastlamak sevindirici, hatta sonunda bir boss(çuk) bile var. Kısacası Moors'u bir kenara bırakırsanız uzun süreden beri oyuna eklene eklene içinde 20 dakika gezerek bitirebileceğimiz bir tapınak eklenmiş o kadar. Yeterli mi? Tabii ki değil.

RHATMA'NIN RAHİPLERİ

Rathma rahiplerinin asıl rolü dünyadaki dengeyi sağlamak. Dünyanın doğuşunda çok geniş bir yeraltı şehrinde yaşayan Necromancer'lar belki de en yanlış tanınan gruplardan birisi. Kendini büyüye adamış bu grup uzun araştırmalardan sonra yaşam ve ölüm arasındaki çizgiyi bükmenin yolunu buldu. Rathma'nın rahiplerininin felsefesi gayet gerçekçi; "Karanlık ve aydınlık arasındaki savaş sonsuz ve Sanctuary tehdit altında. Gerçek barış sadece bu iki güç arasında denge sağlanarak korunabilir."

YENİ BÜYÜ: CESETUS PATLATUS!

Oyunun ilk aylarında, daha beni taze taze baymaya başladığında *Diablo*'nun uzun soluklu olması için belirli aralıklarla daha fazla oynanabilir karakter gelmeli demiştim ve aradan beş sene geçti... Biraz geç olsa da yeni sınıf Necromancer'ın oyunu oynama isteğimi biraz canlandıracağını düşünmüştüm. Hmmm... Yanılmışım çünkü aynı haritalarda farklı bir karakterle koşmak sıkılma hissimi değiştirmedi. Hatta benim gibi tembel bir tipseniz düşmanlarınızın cesetlerini patlatıp, tekrar canlandırdığınız ölüleri ve yarattığınız golemleri onların üstüne salarak bir elinizde kahve, diğer elinizde fareyle savaş alanında pek de bir şey yapmayarak zaman geçirebilirsiniz. Elbette yakın dövüş odaklı bir Necromancer yapısına gidebilirdim ama hey! Ölü kaldırıp onlara hükmetmeyeceksem gider Barbar oynarım daha iyi, değil mi? Can'ın beta yazısında da belirttiği gibi Necromancer'ın hemen çıkmama sebeplerinden birisi oyunda halihazırda benzer yeteneklere sahip Witch Doctor olmasıydı. Lakin iki karakter arasında doğal olarak biraz fark var. Witch Doctor'un yancıları genelde onunla hareket edip, otomatik saldırırlarken Necromancer hükmettiği ölüleri büyük ölçüde kontrol edebiliyor. Karakterin en önemli özelliği öldürdüğü yaratıkların cesetlerini kullanabilmesi, bu da bizi sadece düşmanın kanını iliğinden çekmeye değil aynı zamanda savaş alanında dağılmış ceset parçalarını iyi kullanmaya itiyor. Yaratıkları cesetlerin üzerinde değilseler bile oraya getirmeye çalışıyorsunuz ve sonra BOOM! Şimdi yazınca fark ettim de ceset patlatmak nasıl bir fantezidir ya? Ne pis bir karaktermiş bu? Ben *Diablo*'nun yancılarıyla daha sıkı fıkı olacağım diyorsanız Bone Storm yapısına gidebilirsiniz, heyhat yapıdan tam performans almanız için Inarius'un zırh setine ihtiyacınız var.

Nihayetinde en önemli soruya geliyoruz; *Rise of the Necromancer* cebinizden çıkacak 15$'ı hak ediyor mu? Kendi adıma konuşmam gerekirse her ne kadar Blizzard'ın kozmetiklerini toplamaya bağımlı biri olsam da eğer kodu dergi göndermeseydi 15 George Washington'ı cüzdanımdan Necromancer'a feda etmezdim. Oyunun betasını inceleyen Can'la aynı fikirde olduğumuz nokta şu ki; artık *Diablo III*'e evreni geliştiren içerik çıkması gerek.

Eğer *Diablo III*'te set eşyalarınızı düşürmek için saatlerce (ki çoğu kişi bot kullanıyor) farm yapmaktan baymıyorsanız Necromancer'ı alıp biraz da onunla dünyayı tavaf edebilirsiniz. Şu bir gerçek; karakterle oynaması gerçekten zevkli, büyüler ve oyun mekaniği diğer kahramanlara göre daha farklı. Ama bütün içerik bu ve bunu bilerek elinizi cebinize atmanız gerektiğini düşünüyorum.

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Keen Games DAĞITIM: 505 Games DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-portal

PORTAL KNIGHTS



Bu oyun yapılmıştı ama...

BUĞRA ÖZKAN

Portal Knights, 505 Games'in dağıtımcılığını üstlendiği ve Keen Games'in geliştirdiği bir yapım. Keen Games'i pek tanımazsınız, tanıyorsanız da hoş şekilde anmazsınız, facia sayılabilecek *Sacred 3*'ün arkasında bu arkadaşlar var. Onun dışında genelde PC dışı oyunlar geliştiren ufak bir firma ve bu firmada kimin aklından böyle bir oyun yapmak geçti bilmiyorum.

- Peki oyun "Minecraft kopyası" mı?
- Hayır. Değil.
- Peki bu oyunu Minecraft'ta yapabilir misiniz?
- Evet, yapabilirsiniz.



Menülerde bile bir benzerlik görebilirsiniz.

Gören herkesin direkt olarak "*Minecraft* kopyası" dediğine eminim. Kimi açılardan haklılar da. Kareli dünyalar, basit grafik tasarımı, birinci şahıs ve üçüncü şahıs kameraları, canavarlar falan... aynı yani. İster istemez bu oyunu *Minecraft* ile karşılaştırmak zorundayım çünkü salt olarak *Minecraft*'tan farklı olsa da modlarla zenginleştirilmiş bir *Minecraft*'tan farklı değil. *Portal Knights*'ın *Minecraft*'tan ufak tefek farkları var ve bunun en göze batanı bir hayatta kalma oyunu olmaması. Bu aşamada *Minecraft*'ın hayatta kalma mekanizmaları sorgulanabilir elbette ama *Portal Knights*'ta bu hiç yok. Temelde *Portal Knights*, macera ve keşfetme odaklı, eşya oluşturma sistemleri üzerine eklenmiş, hafif rol yapma mekaniklerine sahip "casual" sayılabilecek bir oyun. 3 farklı karakter üzerinde ufak tefek kişiselleştirmelerle başladığınız oyunun temel amacı sizi etrafta dolandırmak, canavarları öldürtmek ve dilerseniz bunu "co-op" olarak gerçekleştirmek. *Super Mario* tarzı birden çok dünyaya sahip ve bu dünyalara geçiş, bulunduğunuz dünyanın portallarını tamir edip onları kullanarak oluyor. Bu dünyaların her biri farklı bir biyom ve kendine ait kaynakları var. Kimileri çölken, kimileri çimenlik, kimileri ormanlık. Kimilerinde kömür bulunmazken diğerlerinde ağaç yok. Bu yüzden hangi biyomun hangi özelliklere sahip olduğunu bilmeniz gerek, böylece bir kaynağa ihtiyacınız olduğunda o dünyaya geri dönebilirsiniz.

YİNE Mİ SEN!?

Her ne kadar rastgele üretilen dünyalara sahip olsa da bu dünya içerisinde kullanılan binalar ya da canavarlar çok tekrar ediyor. Biraz çeşitlilik güzel olurdu.

GÖREV ADAMI

Gezip dolanırken karşılaştığınız NPC'ler temelde işlevsizler. Nadiren bir görev veriyorlar. Keşfetme odaklı bir oyun için daha fazla görev beklerdim.

Oyunun "crafting" mekanizmaları belli başlı eşyalar üzerinden ilerliyor. Örneğin basit tarifler için "Workbench" kullanırken, eğer okçu seçmişseniz okçu eşyaları için "Archer Station" gibi ufak eşyaları yapmanız gerek. Bu eşyaların seviyeleri daha sonraları yeni tarifler açmak için yükseltilebiliyor ve buna ihtiyacınız var zira seçtiğiniz sınıf ne olursa olsun, bazı dünyalarda yolunuzun üzerine güçlü canavarlar çıkıyor ve bunları ilkel silahlarınızla öldürmek çok zaman alıyor.

Zaman geçtikçe ve hem madencilikle hem de keşfe çıktığınızda öldürdüğünüz canavarlarla seviye atlıyorsunuz ve bu seviye "Strength", "Dexterity" gibi karakter özelliklerini arttırmada kullanıldığı gibi, belirli seviyelerde pasif yetenekler açmanıza olanak sağlıyor. Yeteneklerin dengesi iyi ayarlanmış ancak karakter özelliklerinin verdiği bonuslar biraz fazla kaçmış gibi.



KEŞİF GÜZEL OLMASINA GÜZEL DE...

Portal Knights'ın en zayıf ve aynı zamanda en güçlü yanı keşif odaklı olması. Bunun iyi olmasının sebebi, rastgele üretilen dünyalarda dolaşmanın keyif veriyor olması. Kötü yanıysa bu durumun oyundaki eşya oluşturma ve inşa etme mekanizmalarını kullanmanıza pek de olanak vermemesi. Temelde, ihtiyacınız olan tüm eşyaları yanınıza alıp başka dünyada yeniden kurabilirsiniz ve bu yüzden kendinize bir ev inşa etme gereği duymuyorsunuz.

Sonuç olarak *Portal Knights*, mod desteğiyle *Minecraft*'ta yapabileceğiniz basit şeylere sahip. Grafik seçimi *Minecraft* için üretilen "Sphax" isimli doku kaplamalarına çok benziyor ve bu durum beni biraz düşündürdü. Onun dışında 31 TL'lik fiyat etiketi sundukları yanında oldukça uygun. Tavsiyem, tek başınıza değil arkadaşlarınızla oynamanız.



- Stres atmak için işe yarıyor
- Keşfetme odaklı
- Co-Op desteği var
- Optimizasyon güzel

–

- Tekrarlayan binalar ve canavarlar
- RYO elementleri biraz daha fazla olabilirdi
- Müzik sayısı çok az
- Yükleme süreleri fazla gibi
- Savaş sistemi çok basit

6

SON KARAR

Siz bilirsiniz tabii ama Minecraft'ı alıp modlayıp oynamak daha iyi bir seçenek.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Codemasters ○ **DAĞITIM:** Codemasters ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 43 TL (Kinguin), 49 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-micro

MICRO MACHINES WORLD SERIES



Oyuncak arabaların yalnız dünyası

NURETTİN TAN

İnternetten oyun oynamanın ancak iyi bağlantı hızlı ülkelerde mümkün olduğu dönemlerde LAN partileri, çoklu oyuncu zevkimizi tatmin etmek için tek yoldu ve ne güzel günlerdi be! Ağır şekilde *Command & Conquer, Duke Nukem* ve *Warcraft* oynadığımızı hatırladığım gibi çok net biçimde *Death Rally* de hafızama kazınmış. Dört araçla kuşbakışı gördüğümüz pistte saatlerce dört dönerdik. Sonra bu tarzda bir de *Re-Volt* vardı, uzaktan kumandalı araçlarla gemidir, bahçedir yarıştığımız. Kısacası Codemasters'ın *Micro Machines: World Series*'ini sevmem için birçok sebep var. Ama daha şimdiden tadınızı kaçıracağım belki ama sevmemem için de bir o kadar neden var.



Bu masada rest çekmek istemezsiniz.

Öncelikle *Micro Machines* serisi ta 1991'den günümüze kadar geldiği için koruma altına alınması gereken oyunlardan biri diyebilirim. Ben sanırım ilk defa Amiga'da oynama şansı yakalamıştım. Oyuncak arabalarla masaların üstünde yarıştığımız bu antika oyun *World Series* adı altında ağırlıklı olarak çevrimiçi şekilde tekrar çıktı. Quick Match ile zevkine yarışlar atabilirken Ranked ile seviyeli maçlara girerek direksiyon eskitebiliyorsunuz. Seviye atladıkça kutular açılıyor ve bu kutulardan arabalarınız için sesler, kozmetikler ve spreyler düşüyor. İşin güzel tarafı bu kutular sadece seviye atlayarak alınıyor, kozmetikler de maç başına kazandığınız altınla cebe indirilebiliyor. Para harcayarak altın ya da kutu alma seçeneği mevcut değil.

Oyunun atmosferi her zamanki gibi muhteşem; bilardo masası, bahçe, atölye tezgâhı, kahvaltı masası gibi pistlerde tam gaz köklüyoruz. Atölye tezgâhında yuvarlak bir testere rasgele sağa sola giderken kendisine çarpacak talihsiz kurbanlarını bekliyor, kahvaltı masasındaysa tost makinesinin içine girip sizi fırlatmasını izleyebiliyorsunuz. Buzlu pistlerde donmuş çatlaklardan sakınırken, kahvaltı masasında yoldaki tereyağından kaymamak için çabalamanız gerekli. Kısacası atmosfer harika fakat oyunun çok büyük bir eksiği var, hem de çevrimiçi oyunlar için en elzem şey bu: Oyuncular.

HANİ OYUNCAK ARABALARI HERKES SEVERDİ?

Seviye 5 olana kadar dereceli maç atamıyorsunuz ve bu noktaya gelene kadar oynadığım Quick Match'lerde bir tane Adem evladına rastlamadım. "Acaba sadece seviyeli maçlarda mı gerçek rakiplerle karşılaşacağım?" diyerek 5'e kadar sabırla kastım. Ama 12 kişinin yarıştığı yarışta benimle beraber sadece üç oyuncu vardı, gerisi yapay zekâydı. Yarışlar bu şekilde devam etti, 80 saniye bekleyip oyuncu bulamadığı yerlere yapay zekâyı tıkıştırıyor oyun ve bu çevrimiçi bir yapım için çok büyük bir eksi.

Hepsinin birbirinden farklı özellikleri mevcut 12 araç var; takım arkadaşlarınızı iyileştirebildiğiniz bir ambulansı dahi kullanabiliyorsunuz. Fakat geçmişteki *MM* oyunlarına baktığınızda pist ve araç sayısı büyük ölçüde az.

Genele baktığınızda *Micro Machines: World Series* seslendirme, müzik, grafik, ödül sistemi ve eğlence olarak çok iyi bir oyun. Ama oynayacak oyuncu bulamaması bütün bu güzellikleri tek çırpıda silip atıyor. Ömer'e bunu söylediğimde "fiyatı yüksek de ondandır" diye homurdandı ki bence de gayet doğru söylüyor. F2P yapıp, oyuna daha fazla araç ekleyerek bunu uygun fiyatlardan satsalardı eminim çok daha fazla oyuncuya hitap ederlerdi. *MMWS*'yi almak istiyorsanız Steam'de kaç kişinin oynadığına bakmadan elinizi cebinize atmayın şimdilik.



- Eğlenceli atmosfer
- Renkli grafikler, esprili seslendirmeler
- Oyuncak araba kullanıyoruz, daha ne olsun?



- Oyuncu sayısı az
- Fiyatı fazla
- Eksik içerikler; arabalar, pistler, silahlar, tek kişilik modlar...

5

SON KARAR

Multiplayer odaklı olması ama oyuncu toplayamaması nedeniyle ölü doğmuş.





TÜR: Macera **YAPIM:** Con Man Games / Smash Games **DAĞITIM:** Smash Games **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-kindergarten





KINDERGARTEN

Hâlâ çocuklarınızı kreşe göndermeyi düşünüyor musunuz?

ARES AYBAR

Küçüklüğümde şirin yerlerdi ama bu zamanda ana okulları hayli görkemli. Arı/böcük sınıfı, motor kasları güçlendirmek için tasarlanmış oyun odası ve ilgi dolu öğretmenlerle birlikte büyük bir sektör haline gelmiş durumda. Geçenlerde yeğenimi almak için şehirde en iyi kabul edilen kreşe gittiğimdeyse yaşadığım hayal kırıklığını anlatamam. Onlarca çocuğun gürültüsü, öğretmenlerin bağırarak birilerine seslenmesi, içerideki kaos şaşırtmıştı. Oyun odası ve sınıfların küçücük kare odalar olduğunu görmemse tüy dikti. Bundan sonra kreşlerle ilgili düşüncelerimin değişeceğini sanmıyordum.

Ta ki *Kindergarten* başına oturana kadar. Resmen konuya farklı bir boyut kazandırılmış. İsmine ya da görsellerine bakarak karar vermeyin. Bu kesinlikle çocuklar için uygun bir oyun değil. Evet, sıradan bir çocuğu kontrol ediyoruz ancak ortam absürt olunca işin özü değişiyor. Her okulda olan güçlü züppeden tutun, şımarık kız, yalnız çocuk gibi demirbaş sınıf arkadaşlarımız ve birbirinden garip okul personeliyle başa çıkmak tahmin edilenden de zor.

Pazartesi günü oyuna başlıyoruz. Gün içerisinde bahçe, sınıf, yemekhane gibi okulun farklı alanlarında diğer karakterlerle girdiğimiz diyaloglar ve yaptığımız şeyler sonucunda çeşitli objeler elde etmeye çalışıyoruz. Diğer gün ise yine pazartesi ve biz aynı günü tekrar yaşıyoruz. Bu sefer amacımız günü farklı bir şekilde yaşayarak farklı sonuçlara ulaşmak. Nihai hedef bütün opsiyonları deneyerek objeleri tamamlamak. Oyun sırasında elde ettiğimiz ipuçları da bize yol gösteriyor. Bazı yerlerde karşımıza çıkan engele göre bir sonraki gün hazırlıklı olabiliyoruz, örneğin ders sırasında tuvalette karşımıza çıkan görevliye vermek için bir sonraki gün yanımızda sigara bulundurmayı ihmal etmiyoruz. İpucunda belirtildiği gibi can güvenliğimiz için zekâ seviyesi pek de yüksek olmayan garip hademeye artistlik yapmıyoruz. Arkadaşımız öğretmenin dikkatini dağıttığı sırada başka bir malzemeyi araklarken diğer sefer sınıftan sıvışarak okulu geziyoruz. Buna benzer bütün davranışların bir karşılığı var ve bu da oyuna kısmi özgürlük kazandırmış. Örneğin hiç istemesem de şımarık kızın sevgilisi olabilmek için diğer kızın saçlarına sakız yapıştırdım çünkü hikâye bu şekilde ilerlediğinde günün nasıl biteceğini de görmem gerekiyordu.

BEKLENMEDİK VE TATLI ÖLÜMLER

Bütün bunları yaparken hayatta kalmaya da çalışmalıyız. Hiç beklemediğimiz anda beklemediğimiz bir şekilde ölebiliyoruz. Bu durum diğer karakterler için de geçerli. O yüzden dikkatli olmak kaçınılmaz. Arkadaşınızın bahçede kazdığı çukura hobidik atlarsanız ya da depoya gizlice girdiğinizde alarm çalmasına rağmen kaçmazsanız tatlı ölümler sizi bulabiliyor. Genelde yazılarımda oyunlardaki enstantaneleri yaşarken hazırlıklı olunmaması için detay vermemeye çalışsam da hademenin bir çocuğu ikiye böldüğü an oyunun vahşet kısmıyla ilk karşılaşmam beni şaşırttı diyebilirim. Sanırım ispiyonlamasaydım daha iyi olacaktı. Bir de öldürüldüğüm bir an var ki, güvenilir sandığım karakterin baş garip olduğunu anladığımda iş işten geçmişti. Steam'de bir kullanıcının Game of Thrones'a kıyasla daha çok ölüm gördüğü tespitine katılıyorum.

Tercih etmeye dayalı oyunlarda asla geriye dönüp seçmediğim olasılığı değerlendirmem. Ben birey olarak o tercihi yapmışımdır ve bununla devam etmem gerekir diye düşünürüm. Oyunun bize sunduğu her deneyimi değil, bizim yaşadığımız bize özel deneyimi hissetmek isterim ancak ilk defa bir oyunda bunu yaparken rahatsız olmadım. Gelişen olaylar karşısında hafif bir sırıtmayla birlikte "ehe ehe" şeklinde kesik kesik güldüğümden oyunu sevdiğim sonucuna varabiliriz. Karakterler, konuşmalar, grafikler; her şey çok tatlı. Espri ve gariplik seviyesi rahatsız etmiyor.

İki yıllık anaokulunu bir yılda bitirerek akademik kariyerime hızlı bir başlangıç yaptığımdan olsa gerek oyunda çok zorlanmadım. Zaten zorlayacak bir yanı da yok. Güzel zaman geçirmek isteyen herkes için *Kindergarten* doğru seçim.

ANA OKULLARININ NE KADAR VAHŞİ YERLER OLABİLECEĞİNİ BEN BU OYUNLA ÖĞRENDİM.



- Mizahi yönü kuvvetli
- Absürt karakterler
- Eğlenceli



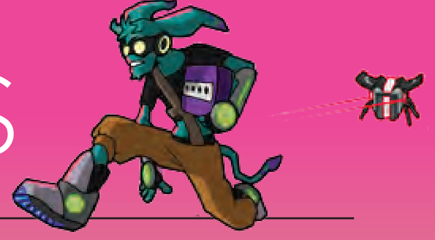
- Aynı diyalogları tekrar etmek sıkabilir
- Oyunun geçtiği alan sayısı az

7

SON KARAR
Yeniden çocuk olmak isteyeceksiniz (!)

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Midgar Studio, Fusty Game ○ **DAĞITIM:** Playdius, Plug In Digital ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-hover

HOVER REVOLT OF GAMERS



Abi şuraya nereden tırmanıyoruz?

MERVE AKMAN

Parkur oyunlarından beklentiniz nedir? Bu soruyu kendime çok sordum çünkü bu oyundan neden hiç keyif almadığımı bir şekilde açıklamam gerekiyordu. Vardığım sonuç ise oyunun kesinlikle bana göre olmadığı. O noktada da hata bendedir, kabuldür, iki görsele aldanıp oyunu almamak gerekir.

Great Administrator adlı diktatör, eğlenceyi tamamen yasaklamış, bir grup oyuncuysa bu duruma isyan edip bir direniş örgütü kurmuş: Gamer Resistance. Amacınız da çatlayana kadar eğlenip diktatörü devirmek. Olay bundan ibaret.

Dürüst olmak gerekirse sadece ekran görüntüleri ve bir videoyu kontrol edince edindiğim beklentiler; yani efsane yarışlar, bitmeyen aksiyon, yeni hareketler, kapışmalar vs. karşılanmadı. Böyle bir ortam yok değil, biraz var ama tam var gibi de değil. Peki nasıl?

Önce oyunun mekaniklerine değinelim: Borumsu yerlerin üstünde/altında her yerde sürtünerek ilerleme (*grinding*), duvarda koşma, zıplama, havadayken (sadece tek bir tuşa basarak) numaralar yapma (*tricks*), yüksekten düşünce kendinizi bir miktar fırlatma (*bumping*) ve konumunuzu geri alma (zamanı geri almak mantığıyla işliyor ama geri alınan şey sadece sizsiniz) şeklinde hareketler mevcut. Bunları yapmanızı sağlayan şeyse üstünüze giydiğiniz özel bir kıyafet. Seviye atladıkça kıyafetinizde yeni bölümler açılıyor ve bulduğunuz çipleri kıyafete ekleyerek hareketleri güçlendirebiliyorsunuz. Ayrıca kıyafetin enerjisini doldurarak tüm bunları daha hızlı ve etkili yapabiliyorsunuz ama bu enerji böyle bir tuşa basıp etkinleştirdiğiniz bir şey değil, varsa direkt harcanan bir şey. Enerji toplamak için yapmanız gerekense tüm bu mekanikleri kullanarak olabildiğince uzun süre aksiyon yaşamak. Ne kadar uzun bir kombonuz varsa o kadar enerji.

Seviye atlamak için görev yapmanız gerek. Birkaç tip görev var; bunlar hıza, isabete ya da komboya dayalı. Yarış gibi, basketbol gibi. Bir tek yarış görevlerinde aradığım tadı buldum. Basketbol ise alakasız ve sıkıcıydı, üstelik zordu. Son boss "savaşının" basketbol olmasıysa tükendiğim nokta oldu.

HER ŞEY RENGÂRENK

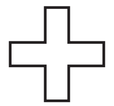
Zaten niye 30 saniyede tav oldum oyuna? Rengârenk diye. Hatta karakter yaratma ekranında karakter renklerini özelleştirdiğinizde oyun menüsünün rengi bile değişiyor. Çok zevkli. Fakat bu durumun eksisi ne derseniz, bu lanet rengârenkliğin içinde size bir harita sağlanmıyor ve özellikle benim gibi yer yön algınız zayıfsa, bir yere giderken başınız dönüyor.

Şimdi durum böyleyken oyunun başında size bir eğitim veriyorlar, sonra salıyorlar şehre. "Gez, bak, milletle konuş, takıl" diyorlar. İki seçeneğiniz var: Deli danalar gibi koşturup parkur yaparken denk geldiğiniz NPC'lerden görev almak ya da NPC'lerin olduğu yere gitmeye çalışırken o yüksek tempolu parkur keyfinden uzaklaşmak ve "Oraya nerden çıkarım ki?" diye aranıp durmak. Üstelik şehirde düzgün parkur yeri yok, sanırım geliştiricilerimizin amacı bu açık dünyayı tamamen parkur haline getirmek ve size her an parkur yapma serbestliğini vermekti (sürekli dolup tükenen enerji çubuğu da buna işaret ediyor). Ama sevmedim bu durumu, nedenini birkaç cümle evvel açıkladım. Akıcılık ve hızlı tempoyu yakalamak için çok fazla alıştırma yapmanız lazım ama yine de belirli bir noktaya giderken kesintisiz parkur yapma lüksünüz yok. İlla bir durup etrafı incelemeniz gerek.

Böyle parkur oyunlarından siz ne bekliyorsunuz bilmiyorum ama kendi derdimi anlatmışımdır umarım. Oyunun genelde aldığı eleştiriler gayet iyi olduğu için sorunun büyük oranda bende olduğunun da farkındayım. Daha iki saat oynamışken "Ne zaman bitecek bu?" diye Steam'de milletin profilini incelemeye koyulduğumda 178 saat oynamış insan da gördüm. O yüzden her ne kadar oyunu önermeyecek olsam da size açık kapı bırakmak istiyorum, benden daha becerikli ve daha ilgili olabilirsiniz bu konuda.



Yan karakterlerin içinde çılgın tasarımlara sahip olanlar da var.



- Evcil hayvanınız olabiliyor!
- RYO aromalı (seviye atlama ve karakterleri özelleştirme)
- Karakter tasarımları hoş
- Müzikler eğlenceli



- Alışmak biraz zor
- Saçma görevler var
- Harita yok

5

SON KARAR

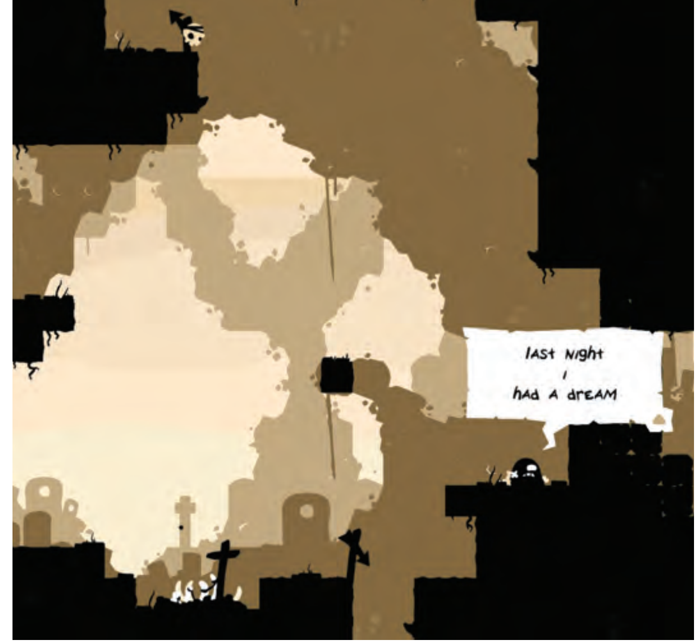
Kendinizi adar ve tempoyu yakalayabilirseniz seversiniz.

○ **TÜR:** Aksiyon / Platform ○ **YAPIM:** Edmund McMillen, Tyler Glaiel ○ **DAĞITIM:** Edmund McMillen, Tyler Glaiel ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-nigh



Bakınız bu bir dramdır.

Kimi NPC'lerle muhabbet edebiliyorsunuz bu tuhaf dünyada.



THE END IS NIGH

Rage quit şenlikleri başlasın!

İHSAN C. ASMAN

Tamam oyunlar o kadar kolay olmasın, ara sıra ciddi zorlanalım, kendimizle mücadele edelim, geçebildiğimizde sevinçten uçalım, hepsine tamam da *The End is Nigh*'da *Super Meat Boy* ve *Binding of Isaac*'ten sevdiğimiz saydığımız Edmund abi bu zorluk işinin biraz cılkını çıkarmış sanki. Ne yaptın abi sen?

O SON ELİ ATMAYACAKTIN ASH!

Dünya kopan kıyametle yok olmuştur. Yani neredeyse yok olmuştur. Nadir kurtulanlardan Ash, bu iç sıkıcı ortamdaki yalnızlığını video oyunu oynayarak gidermektedir. Ta ki oynadığı oyun bozulana kadar. Bunun üzerine kendisine arkadaşlar yaratmak için dünyadan son kalan ortamlara atılarak, tümör gibi değişik vücut kitlelerini toplama işine girişir (eleman kendine tümörden arkadaş yapıyor, kıyamet kopmuş, kolay değil tabii). Ama bu görev sandığı kadar kolay olmayacaktır.

İLK 45 DAKİKADA 550 KERE ÖLDÜM

Şaka yapmıyorum, ekran görüntüleriyle sabit bir gerçeklik artık bu. Ama utanmıyorum da çünkü oyun epey zor. *SMB*'den bile daha zor. Ama zorluğuna rağmen Edmund'ın önceki işlerinden daha farklı bir albenisi var *TEIN*'in. Daha ana menüye girişte sizi karşılayan Satie'nin gnossienne'i ve Isaac'in karanlık dünyasını anımsatan çizimleriyle bile oyun, onunla tanıştığınız ilk anlarından itibaren sizi Stockholm sendromu kapsamına da alarak kendine bağlamış oluyor.

Zorluğu çıldırtsa da ustaca tasarlamış bölümler (600'den fazla!) size alelade bir platform oyunu oynatmaktan çok, reflekslere dayalı ama sağlam kurgulanmış bir bulmaca çözüyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Bir iki kere öldükten sonra vakur bir edayla bölümün kompozisyonunu inceliyor, hassas kontrollerin size ne imkanlar verebileceğini sınayarak milimetrik atlayışlar, saniyelerin dahi önemli olduğu kritik hamleler yaparak bir sonraki bölüme ulaşıyorsunuz. *SMB*'nin alameti farikası olan duvardan kayma mekaniğinin yerine eşiğe tutunma mekaniği gelmiş *TEIN*'de. Bu eşiğe tutunma zor bölümlerde klavye kırdırtacak hallere gelse de genel olarak çok mantıklı olmuş kullanım yerleri. Oyunda önceki bölümlere dönebilmek de çok güzel bir nüans. Bunu, gerisin geriye yürüyerek bir önceki bölümde alamadığınız bir tümörü tekrar almaya çalışmak için de yapabiliyorsunuz, belli bir haritaya oyundaki spesifik "fast travel" noktalarından geri dönüş yaparak da. Bu sayede keşif yanı ağırlıklı bir yapı kazanmış *TEIN*. Yalnız ikinci şekil geri dönmeyi sadece gerektiğinde yapın çünkü mevcut haritadaki ilerlemenizi kaydediyorsunuz.

DOĞRU ZAMANLAMAYA DAYALI OYUNLARIN NE DERECE ZOR OLABİLECEĞİNİ GÖRECEKSİNİZ.

Bu arada bunca cinnete rağmen oyunun garip bir kafası var, sinirleniyorsunuz ama arkada çalan müzikler (klasik müzik dokunuşları muhteşem olmuş), göz okşayan bölüm ve karakter tasarımları (tasarım tercihleri bana sık sık platform klasiklerini anımsattı: örneğin bazı düşman tipleri Skullmonkeys'i hatırlatırken, Mario göndermeleri zaten epey açıktı) falan olsun, tüm bunlar sizin bir şekilde efendiliğinizi korumanızı sağlıyor. Zaten kendinizi rahat bırakın cidden, zira %100 son falan insan işi değil, hatta oyunun herhangi bir yüzdede dahi olsun sonunu görürseniz kendinizi başarılı sayın bence. Özellikle Future'dan itibaren abartılı zorluk vites büyüterek sapıklık derecesine varıyor. Gerçekten zorluk paradoksal biçimde oyunla ilgili tek şikâyetim.

Sözün özü, Edmund'un işlerini seven biriyseniz yahut genel olarak platform türünden hoşlanıyorsanız bu sene kendinizi çıldırtmada kullanabileceğiniz en başarılı yapım *TEIN*. Bağıra bağıra tüketiniz. Neyse ki ben de yakın zamanda kauçuk, katlanabilir klavye almıştım, yoksa işim yaştı.



- Bağımlılık yaratıyor
- Muazzam bölüm tasarımları
- SMB formülüne eklenen mekanikler başarılı



- Çok zor be
- Önceki bölümlere gitmek nadiren de olsa angaryaya dönüşebiliyor

8

SON KARAR
Eğlence tanımını epey değiştiren bir oyun.

TÜR: Platform YAPIM: Vicarious Visions DAĞITIM: Activision / Aral KUTULU FİYATI: 190 TL DİJİTAL İNDİRME: 190 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: crashbandicoot.wikia.com

CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY

Bir fareye yaşlılık bu kadar mı yakışır!

VOLKAN TURAN

Sevdiğim oyun serileriyle ilk nerede nasıl tanıştım, genelde unutmam. *Crash Bandicoot* mesela... Kendisiyle ne bir arkadaşımda, ne bir dergide, ne bir internet sitesinde diyeceğim o zamanlar için komik olacak, ne de kendi PSX'imde tanıştım. Onu bir Sony bayiinin VEGA TV'sinde gördüm ilk (kral televizyondu). Henüz PSX'im yok ve Sony mağazalarındaki TV'lerde oynatılan demolara hayran hayran bakmaktayım. Demolardan biri acayip ilgimi çekmişti. Mağazanın önünden her geçişimde beş dakika TV'yi keser, sonra mağaza çalışanının "kalabalık yapma çocuk" diyen bakışlarına dayanamayıp uzardım. Elma toplayan o sevimli bandikut faresi benim olmalıydı! Sabahlara kadar oynamalıydımsssss!!! Neyse, uzatmaya gerek yok; o PSX alındı, *Crash* oyunları çıktıkça kapıldı, tüm oyunları %100 bitirildi ve o günden bu güne tüm Naughty Dog oyunları hayranlıkla takip edildi, kurucusu Andy Gavin'le bile muhabbet edildi. 20 sene önce beni benden alan *Crash* ise geri döndü (gel de kendini genç hisset), ama yeni bir oyunla değil. Hayır, eski bir oyunla da değil; gelin anlatayım...

1 KASETTE 3 OYUN

N.Sane Trilogy, sıradan remaster oyunların birkaç tık ötesinde bir paket. Çünkü ilk üç *Crash* oyunu aslında baştan yapıldı, grafiklerine makyaj atılmadı. Kaynak kodları baştan yazıldı, yeni motor kullanıldı. Oyun içi rotalar, platformların yapıları aynen kullanılsa da seslerde, seslendirmelerde (orijinal seslendirmenler projede yer aldı), ara sahnelerde güncellemeye gidildi; müzikler yeniden aranje edildi. Ve üç oyunda arayüzler de, modellemeler de, doku kalitesi de aynı üst seviyede birleştirildi. İlk oyundan sonra diğer oyunlara geçtiğinizde, sanki aradan bir-iki yıl geçmiş gibi değil de aynı oyunun yeni bölümlerini oynuyor hissine kapılıyorsunuz ki bu gerçekten çok zekice bir karar olmuş.

Üç oyunu birleştiren görsel değişim tam tadında olmuş. Oynarken geçmişin tadını hissedebiliyorsunuz ama asla 20 yıllık olduğunu anlamıyorsunuz. İnceleme öncesi doğal olarak eski orijinal hallerine baktım, oynanış videolarını izledim, grafikler gerçekten çamur gibiymiş! O oyunun makyajlı hali en fazla 25 tane satarmış ki şu hali pek çok bölgede en çok satanlar listesinde ilk 3'te. Vicarious Visions gerçekten oyuna en doğru noktalarda müdahale etmiş. Örneğin ara sahnelerde normalde karakterlerin ağızları oynamıyordu ama bu üç oyunda artık senkron tutuyor.

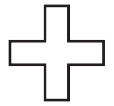
Bunun dışında güzel bir kayıt sistemi gelmiş. Her üç oyun içi farklı dört slotluk ve otomatik kayıt seçeneğiniz var. Hatırlarsanız ilk oyunda normalde bölümler için şifre verilirdi. Başka bir örnek; orijinal oyunlarda Coco seçilebilir bir karakter olamıyordu ama artık dilerseniz (boss'lar hariç) Coco'yu seçebiliyorsunuz. Her ne kadar oynanış olarak Crash'ten bir farkı olmasa da ve bölümlerde ilerlerken bir fark yaratamasa da hoş bir çeşitlilik olmuş. Aslında değişimler pek çok; buraya sığmaz, ama Trash Bandicoot yani Fake Crash da oyunda var desem, bence eski Crash severler heyecanlanır!

BU ZORLUK DA NESİ?

Oyunun grafik ve fizik motorunun değiştiğini belirtmiştim. Bu noktada yapımcılar bazı ufak değişikliklere gitmişler. Örneğin zıplamalar hızlandırılmış, karakteriniz yere daha hızlı konduğu için hassas zıplamalar orijinal oyunlara nazaran daha zor olmuş. En basit kutu üzerine atlamak bile en başta çok zor gelecek. O kadar ki kendimi bir süre yeteneksiz sandım. Ben bu oyunları 20 sene önce gözüm kapalı hak vermeden bitiriyordum, reflekslerim bu kadar ölmüş olamazdı... Nitekim geliştirici ekip bu konuda bilinçli bir değişim yaptığını itiraf etti. Siz siz olun, bu konuda canınızı sıkmayın, üç beş saat sonra yeni dinamiklere eliniz alışıyor.

N.Sane Trilogy bence bu tip oyunların yeni standardı olmalı. Geliştiriciler bu standardı takip etse hem satış performansı hem de memnuniyet açısından verim alırlar. Hem eski oyunculara güzel retro saatler sunmak, hem de yeni nesile retro hissi vermeden de iyi zaman geçirtmek demek ki eldeki hamurla o kadar da zor değilmiş. Darısı *Crash Team Racing* hatta *Jak & Dexter*'lara.


Crash'ten sıkıldınız mı? Coco'yla oynayın!



- 3 oyun sunuyor!
- Dengeli görsel gelişme
- Ses ve seslendirmeler
- Yeni kayıt sistemi
- Coco'nun oynanabilir olması
- Liderlik tabloları



- Yeni oynanış dinamiklerine alışmak zor
- Tüm kristalleri toplamak ve %100 yapmak aşırı zaman istiyor
- Platform oyunlarında dene-yanıl-ezberle metodunun modası biraz geçmiş

8

SON KARAR

Crash'le bu ilk tanışmanızsa gözünüz kapalı el sıkışabilirsiniz. İlk oyun neyse de sonraki iki oyunda çok eğleneceksiniz çok.

○ **TÜR:** Strateji / RYO ○ **YAPIM:** Pixelated Milk ○ **DAĞITIM:** Klabater ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-117-regalia

Kimin kime saldıracağını çok fazla düşünmenizi gerektirmiyor taktik kısmı.





REGALIA OF MEN AND MONARCHS

Sizi gidi çılgın Polonyalılar

M. İHSAN TATARİ

Geçtiğimiz şu son birkaç yıla bakınca oyun dünyasının başına çok güzel iki şeyin geldiğini görüyoruz: Kickstarter ve Polonyalılar. Her ikisinden de normal şartlarda mümkün olamayacak kadar güzel oyunlar çıkıyor çünkü. Pixelated Milk adlı çiçeği burnunda stüdyomuzun ilk oyunu olan *Regalia* da bu güzide ikilinin ortak bir ürünü.

Regalia şehir kurma mekaniklerini sıra tabanlı taktiksel savaşlarla birleştiren, anime tarzı grafiklere ve esprili bir anlatıma sahip, eser miktarda RYO elementleri içeren şirin bir karışım. Ama şirin dediğime bakmayın siz, birazcık dikkatsiz davrandınız mı savaşlarda ağzınızı burnunuzu itinayla dağıtıyorlar.

Oyunda Kay adında genç bir soyluyu yönetiyoruz. Babası ölüm döşeğindeyken ona kendisinin aslında çok çok uzaklardaki bir krallığın, Ascalia'nın son varisi olduğunu açıklıyor ve oğlundan krallığına geri dönüp mirasına sahip çıkmasını istiyor. Kay böylece burnundan kıl aldırmayan ablası Gwendolyn, saf kız kardeşi Elaine ve asil şövalye Griffith'le birlikte yola koyuluyor. Ama iki kötü sürprizle karşılaşıyor (işin içinde Griffith varsa normaldir - *Ö*). Birincisi hem krallık hem de kale harabeye dönmüş durumda. İkincisi ve daha kötüsüyse sülalenin dağlar kadar borcu da bir anda kendisine miras kalıyor.

Oyun genel olarak bu absürt hikâyeye uygun bir şekilde, birbirinden tuhaf durumlarla ve enteresan karakterlerle geçiyor. Örneğin kaleyi baştan kurmamıza büyük büyük büyük (iki gün sonra) büyük büyükbabamızın hayaleti yardım ediyor. Bir zırhın içine hapsolan asabi bir şövalye, insanları korkutmayı beceremeyen bir vampir gibi birbirinden dengesiz ekip arkadaşlarımız oluyor ve her biriyle vakit geçirip sadakatlerini kazanmamız gerekiyor. Bu da bize yol, su ve yeni yetenekler olarak geri dönüyor. Düşmanlarımız ve komşularımız da bir garip. Nedense Araplara benzeyen tüccar gnomelar, Viking elfler, samuray cüceler... Saymakla bitmez. Hatta saymasam daha iyi, çünkü oyunu oynamaya devam etmenizin en büyük sebeplerinden biri "Acaba şimdi karşıma hangi çatlak çıkacak?" duygusu. Ki oyunun en eğlenceli yanı bu.

Regalia bize toplamda 2 yıl veriyor ve bu zaman zarfı içinde bazı görevleri tamamlamamızı istiyor. Yani bir oturuşta her şeyi yapamıyoruz. Süreyi geçirdiğimiz anda da oyunu kaybediyoruz. Bu zaman zarfında kasabamızı inşa etmemiz, komşu devletlerle diplomatik ilişkiler kurmamız ve keşfe çıkmamız gerekiyor. Kasabamızda ve kalemizde gönlümüzce dolaşabilsek de civardaki arazilerde iş değişiyor maalesef. Bu bölümler savaş, seçim yapma ve kamp kurma ekranlarından ibaret. Savaşlar sıra tabanlı bir şekilde ilerliyor ve 20'ye yakın ekip arkadaşımızın her biri farklı özelliklere sahip olsa da tek seferde sadece birkaçını seçebiliyoruz. Ve savaşlar taktik açıdan maalesef biraz zayıf. Kim kime daha çok zarar verecekten öteye gidemiyorlar çoğu zaman. Her savaşta bir de ek görevlerimiz oluyor. Atıyorum tüm düşmanları hiç hasar almadan yen gibi gibi... İşin kötü tarafı bu savaş ve keşifler hesapta "çevre civarları kötülükten temizleme" maceraları olsa da aslında sadece kaynak toplama amacı taşıyor ve hikâyeyi ilerletmeye gıdım faydaları yok. "Seçim yapma" ekranları da metin-tabanlı macera oyunu usulü işliyor; yani size uzun bir yazı sunuluyor ve bir seçim yapmanız isteniyor. Sonuç yine yazı şeklinde sunuluyor tabii. Bazıları komik olsa da bunların da pek bir numarası yok. Kamplar da oyunu kaydetmeye yarıyor, çünkü (kale haricinde) bunu başka yerde yapamıyorsunuz. Öldünüz mü? Sil baştan...

Uzun lafın kısası komik hikâyesi ve sevilesi karakterleriyle gönlünüzü çabucak kapan ama pek de bir anlamı olmayan savaşlarıyla hevesinizi birazcık kursağınızda bırakan bir yapım olmuş *Regalia*. Kötü bir oyun değil kesinlikle, ama daha iyilerini çok gördük.





- Çok çeşitli ve eğlenceli yan karakterler
- Yoldaşlarınızla vakit geçirmek keyifli
- Esprili diyaloglar
- Anime tarzı şirin grafikler
- Seslendirmeler çok başarılı



- Ama her diyalog seslendirilmemiş
- Savaşlar taktiksel açıdan kısır

7

SON KARAR

Bir Final Fantasy Tactics değil belki ama yine de hem güldürmeyi hem de başında tutmayı başarıyor.

TÜR: Hayatta Kalma **YAPIM:** Smartly Dressed Games **DAĞITIM:** Smartly Dressed Games **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
DAHASI İÇİN: unturned.wikia.com





Kaynak kullanımı bu gibi durumlarda ikinci planda kalıyor tabii.

UNTURNED

Bir tutam DayZ, bir tutam Minecraft

YASİN İLGÜN

Zombi filmlerini ve oyunlarını kaçırmayan biri olarak *Minecraft*'ın görsel tarzıyla zombileri bir araya getiren *Unturned* üç sene önce erken erişimde kendisini gösterdiğinde merakla alıp oynamıştım. *Unturned* için herhalde oynadığım en sevimli hayatta kalma - zombi oyunu diyebilirim. Genç bir Kanadalı olan Nelson Sexton tarafından geliştirilen oyun erken erişim macerasını üç senenin sonunda tamamlayarak bu ay tam çıkışını gerçekleştirdi.

İki ana oyun modumuz var: Survival ve Arena. Daha az önemli olan mod Arena'yı sadece çok oyunculu modda oynayabiliyoruz. Başka oyuncularla birlikte haritanın ortasında doğuyor, haritanın etrafına gelişigüzel dağıtılmış silahlar ve araç-gereçleri toplayıp en son hayatta kalan olmaya çalışıyoruz, klasik bir Battle Royale modu yani. Arena'nın takımlı modu da bulunuyor ve bu sefer de son hayatta kalan takım maçı kazanan oluyor. *PlayerUnknown's Battlegrounds*'u çılgınlar gibi oynayan biri olarak Arena'dan bir hayli keyif aldım. Özellikle bazı oyuncular ayağa kalkıp alkışlatacak seviyede iyi oynuyor ki, *Unturned* gibi kendisini çok da ciddiye almayan bir oyunun bu kadar koyu oyuncu kitlesi olması hoş bir şey.

HAYATTA KALMANIN TERSİ DÜZÜ OLMAZ

Oyunun asıl odaklandığı mod olan Survival'ın ne olduğu adından belli aslında. Hangi zorlukta oynayacağımızı seçiyoruz, karakterimizin yeteneklerini (ve dolayısıyla başlangıç kıyafetini) belirliyoruz, en kısa sürede hem kaynak bulup kendimizi sağlıklı tutmamız, hem de zombilere karşı kendinizi savunabileceğiniz silahlar, araçlar ve gereçler bulmamız gerekiyor. *Unturned*'ü ilk defa deneyecekseniz en zorlu modlardan başlamayın derim. Ha, hayatta kalma temalı oyunları "hardcore" oynamayı sevenlerdenseniz buyurun dalın ancak sınırlı kaynaklar ve silahlarla genel olarak oyunun başlarında epey kaçmak zorunda kalırsınız, uyarmadı demeyin.

Oyunda ustalaşmak kaynaklarınızı daha efektif kullanmak şeklinde oluyor. Açlık ve susuzluk seviyenizi hatırlatmalar olmadan kontrol ediyor ve kaynaklarınızı gereksiz harcamıyorsunuz bir süre sonra. Ancak bunları kötü tecrübelerle öğrenmeniz çok daha anlamlı. Bir musibet bin nasihatten iyidir diyorum ve sizi de *Unturned* oynarken hatalar yapmaya davet ediyorum. Buna ek olarak gördüğünüz her zombiyi öldürmek zorunda olmadığınızın altını çizeyim. Neticede bu bir hayatta kalma oyunu ve en çok zombiyi öldüren kazanacak diye bir şey yok.

Survival modunu çok oyunculu oynamak zorunda değiliz ama bence bu modun hakkı başkaları tarafından öldürülme ihtimaliniz varken ortaya çıkıyor. Diğer oyuncularla birlikte olup üs kurabiliyor veya birbirinizi öldürebiliyorsunuz. Hele ki başka bir oyuncuyla plansız bir şekilde karşı karşıya gelirseniz bir şeyleri kaybetme riski elinizi titretebiliyor. Ve tabii zombiler haricinde başka oyuncuları öldürdükçe de tecrübe puanı kazanıyoruz, karakterimizi de bu tecrübe puanlarıyla geliştiriyoruz,

Unturned'ün hayatta kalma elementleri genel olarak başarılı olsa da bazı oyuncuları tatmin edemeyecek kadar düz seviyede. Hele ki *DayZ* vb. oyunlara binlerce saatini vermiş kişiler için *Unturned* kısa sürede sıkıcı ve kolay bir hâl alabilir. Bununla birlikte oyunun tek yapımcısı Nelson oyunu sürekli olarak güncel tutuyor ve geliştiriyor, bunu yaparken de oyuncu topluluğuna kulak veriyor. Yani bugün aradığınız bir özellik oyunda yoksa bile yarın ya da bundan aylar sonra oyuna eklenebilir. Tüm bunların ışığında, bir *DayZ* fanatiği olarak *Unturned*'e gönül rahatlığıyla geçer not veriyor, türü sevenlere öneriyorum.



- Ücretsiz (ya da kısmen ücretsiz diyelim)
- Eğlenceli
- Sürekli geliştiriliyor
- Çok oyunculu modları tatmin edici



- Gold sunucuları ücretli, gelir modeli oyuncuyu biraz sömürmeye yönelik
- Türdeşlerine göre küçük çaplı

7

SON KARAR

Ücretsiz ve tek kişi tarafından yapılan bir oyun için inanılmaz başarılı. DayZ ve benzerleri gözünüzü korkutuyorsa kesinlikle denemeye değer.

HORDE MODU

Oyun erken erişimdeyken resmi olarak sahip olduğu bir moddu bu ama Nelson geliştirmesinin çok zaman alacağını itiraf ederek sonradan bunu iptal etti. Yine de Atölye'den indirilip oynanabiliyor. Burada açlık ve susuzluk bulunmuyor ve oyuncular bir araya gelip dalga dalga zombi akınlarına karşı direnmeye çalışıyor. Daha doğrusu direnebildikleri kadar direnmeye... Last Stand adında bir flash oyun vardı hani, illa ki hatırlayanlarınız vardır, her şeyden çok bana bu oyunu hatırlattı aslında Horde modu. Klasik bir mod olsa da Unturned'ü keyifli kılıp ömrünü uzatan ekstra bir içeriğe sahip kendisi. Deneyebilirsiniz.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Cyanide Studio **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 140 TL (Steam), 148 TL (Playstore)
YAŞ SINIRI: 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-pcm17

PRO CYCLING MANAGER 2017

Bu iş bisikletle bakkala gitmeye benzemez

ARES AYBAR

Restoranımızda gündüzleri yabancı turistler göz atar diye açık duran televizyondaki spor kanalında genelde bisiklet yarışları olurdu. Böyle böyle benim de bisiklet yarışlarına özel bir ilgim oluştu. Menajerlik oyunları dendiğinde akan suları durduran benim için bu tarz bir seriye girme şansının ilk defa *Pro Cycling Manager 2017* ile olması üzücü belki ama oynadığım süre boyunca çok eğlendiğim için geç olsun güç olmasın diyorum.

Zevkli olduğu kadar zor bir oyun olması türü sevenlere cazip gelebilir ama benim gibi uzun yıllar izleyip de işin ince taktiklerini anlamaya uğraşmamış birisi için zorlayıcı bir deneyim. Yarışa ve oyuncu özelliklerine göre takım seçimiyle başlayıp yarış sırasında hangi bisikletçimizin ne zaman ne yapacağını belirtmemizle devam eden yorucu bir oyun var elimizde. Üstelik başlangıçta aklınızda olan taktiği yarış sırasında gelişen olaylara göre anlık vereceğiniz kararlarla değiştirmek zorunda kalıyorsunuz. Son düzlüğe kadar önlerde arkadaşının korumasında takıl ve atağa kalk gibi genel taktikler yerine yarış sırasında her an komut vermemiz gerekiyor. Örneğin rakibimiz atağa beklediğimizden erken çıkıyorsa, biz de planımız bozulmasın diye bir tepkide bulunuyoruz.

Yarış dışında da ilgilenmemiz gereken birçok konu var, örneğin antrenman seviyelerini güzel ayarlamak gerekiyor. Gereksiz yükleme yapmayı kimse istemez. Bunun dışında sezon planlaması da önemli. Performans, kondisyon ve yarış listesine bağlı olarak takımı belirlemek, sponsorlarla sonuçlara göre reklam geliri pazarlığı yapmak gibi çeşitli işlerle uğraşıyoruz.

BİR PEDAL, SONRA BİR PEDAL DAHA, SONRA BİR PEDAL DAHA...

Konuya çok hâkim değilseniz tek bir yarışçıyı yönettiğimiz modla başlamanızı tavsiye ederim. Bütün yarışçılarla uğraşmaktansa bir kişiyi kontrol edip takımın istediği taktikleri uygulamak çok daha kolay. Üstelik burada öğrendiğiniz ve uyguladığınız taktikleri ileride takımınıza uygulayabilirsiniz. Ancak benim gibi bu modda bile zorlanacağınızı düşünüyorsanız oyuna girmeden internet üzerinde bisiklet yarışları üzerine araştırma yapmanızı öneririm. Bahsettiklerimde göz korkutacak bir şey yok, bu konuda hevesinizi kırmak istemem. Sadece ön hazırlık veya bilgi olmadan zorlanacağınızı belirtmeliyim. Öğrenme eğrisinde düzlüğe çıkmanız uzun bir süreç olabilir ama ilk andan itibaren seveceğinizi düşünüyorum. Ana modların dışında tek yarışlık geçici eğlenceler ya da çevrimiçi yarışlar da mevcut. Uzun ve zorlu süreci yaşamak istemeyenler için alternatifler yani.

Grafikler tatmin edici. 3D yarışlar sırasında bazen birbirlerinin ya da otomobilin içinden geçen bisikletliler gördüm. En komik konuysa kaza olup da yere düşen bisikletlilerin genel fizik kuralların çerçevesinde hareket etmeyerek hızla gelmelerine rağmen ağaçtan düşen elma misali oldukları gibi yere yığılmalarıydı. Newton'a aldırış etmeyen oyun motorunun bu huyları en azından bu tarz oyunlarda bence pek de önemli değil. Fakat, menajerlik oyunlarının kilit noktalarından biri olan arayüz tasarımı için aynı iyimser yaklaşımda bulunamayacağım. Detaylar ve sekmelerde verilen bilgiler yerinde olsa da alışması ve kullanılması zor yapısıyla insanı bezdirebiliyor. Tek beğendiğim nokta yarış öncesi bilgilendirme ekranında, parkur yapısını ve uygulanması önerilen taktikleri başarılı bir şekilde vermesi oldu. Tabii öte yandan efsane seri *Football Manager*'ın bile arayüz konusunda hâlâ arayış içerisinde olduğunu düşünürsek, bu kadar da yüklenmemek lazım.

Böyle enteresan "yönetim" temalı oyunlara ilginiz varsa, bisiklet yarışlarını da seviyorsanız bu oyunu denemelisiniz. Günün sonunda karışık duygular içerisinde olsam da hep bir sonraki yarış günümü beklediğimi fark ettim. Radarınıza takılmayan bir konuysa bile belki bundan sonra seveceksiniz. Bisiklet güzeldir.



- Detaylı yarış dinamikleri
- Kariyer modu



- Yıpratıcı bir oyun
- Arayüz biraz sade olmalıydı

6+

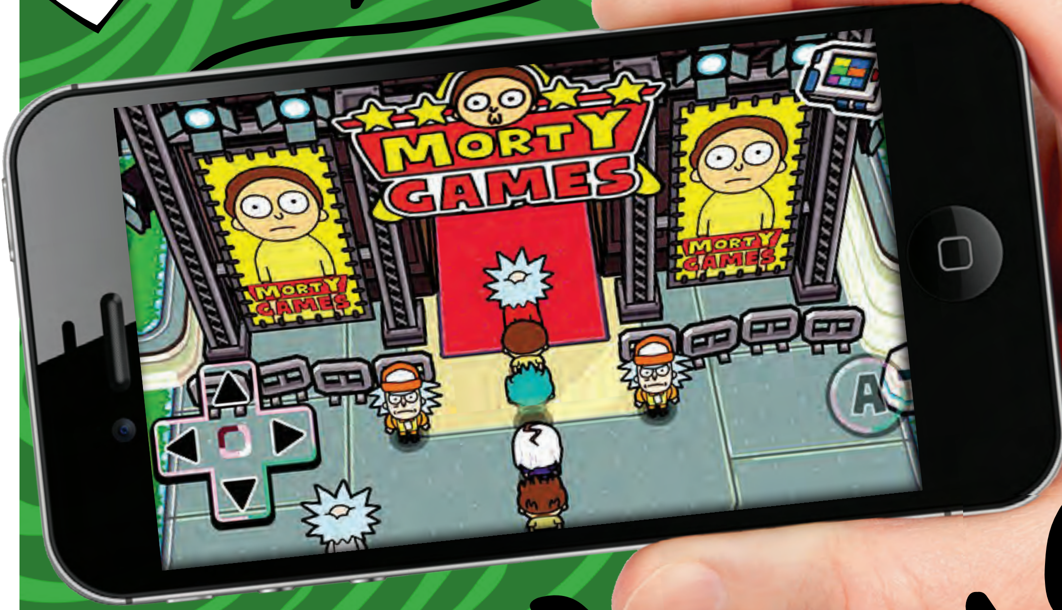
SON KARAR

Yıpratıcı, dikkat gerektiren ama bir o kadar da eğlenceli bir yapım.



Ekranın sol tarafındaki listeden yarışçılarımızla tek tek ilgilenmemiz gerekiyor.





MOBİL OYUNLARIN EN BABALARI

AKILLI TELEFONLAR VE TABLETLER OYUN BAKIMINDAN HARİKA İŞLER BAŞARDI. OYUNLARLA ALAKÂSI OLMAYAN MİLYONLARCA İNSANI BU DÜNYAYLA TANIŞTIRDI, ÇOCUĞU OYUN OYNADIĞI İÇİN KIZAN ANNE-BABALARI "YAVRUM ŞU BÖLÜMÜ GEÇSENE"Cİ YAPTI, UZUN YOLLARIN VE SIKINTILI TUVALET GÖREVLERİNİN YOLDAŞI OLDU...

AMA KABUL EDELİM Kİ MOBİLDEKİ OYUNLARIN YÜZDE 99'U KISMI IBIDI ZIBIDI ŞEYLER, PC VE KONSOL OYUNLARINI SEVEN BİZİM KİTLEYİ PEK DE TATMİN ETMİYOR. PEKİ YA GERİYE KALAN YÜZDE 1? İŞTE ONLAR DA BU SAYFALARIN KONUSU OLDU BU AY. TABİİ Kİ HEPSİ DEĞİL; BİZİM OYNADIKLARIMIZ, YAKALAYABİLDİKLERİMİZ.

NOT: MOBİLE ÖZEL OYUNLARA YER VERELİM İSTEDİK BU DOSYADA. YANİ ÖNCE MOBİLE ÇIKMIŞ, SONRADAN PC VE KONSOLA PORT EDİLMİŞ THE ROOM, LEO'S FORTUNE, HITMAN GO GİBİ YAPIMLARI VEYA TAM TERSİ, PC VE KONSOLA ÇIKMIŞ, SONRADAN MOBİLE PORT EDİLMİŞ PLANESCAPE: TORMENT, STAR WARS: KOTOR, FİNAL FANTASY VII GİBİ YAPIMLARI ES GEÇTİK. BİLGİNİZE.

FIRE EMBLEM HEROES

Nintendo'nun mobil oyun sektörüne girmesi kaçınılmaz bir şeydi artık, bunu kabul etmek lazım. Sonuçta şu anki Nintendo'yla 1990'ların Nintendo'su arasında sevsek de sevmesek de çok fark var, özellikle maddi açıdan. Çoğu Japon oyun yapımcısı gibi Nintendo da mobil oyun sektörüne adım atmak için yol hazırlıyordu kendine ve bunun ilk düzgün meyvesi de *Fire Emblem Heroes* oldu. Oyunun oynanışından karakterlerine, tam manasıyla bir mobil *Fire Emblem* oyunu olmasının yanı sıra seriyi bilen bilmeyen herkese de açık bir oyun. Tabii ki her çoğu mobil oyun gibi bazı kısıtlamalar var, ancak Nintendo oyuna "alabildiğimiz kadar parayı alıp tüyelim" ilkesiyle yaklaşmadığından sürekli güncelleniyor ve oyuncuların geribildirimlerine de önem veriyorlar. Strateji RYO/J-RYO türlerini seviyorsanız ve Nintendo'nun mobil platformda neler yapabileceğini görmek istiyorsanız mutlaka bakmanız gereken oyunlardan biri. **SABRİ**



YAPIM: Nintendo **YAŞ SINIRI:** 12+ **SON GÜNCELLEME:** 7 Temmuz 2017
FİYAT: Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var



CHAOS RINGS SERİSİ

Tabletinizde veya telefonunuzda tam teşekküllü, kazanmak için para harcamak gerekmeyen ve adam gibi hikâyesi olan bir JRYO arıyorsanız *Chaos Rings*'ten uzağa bakmayın. Media Vision ve Square Enix ortaklığıyla geliştirilen seri tam parasını verip aldığınız bir mobil oyun (ucuz da değil pek) ve iyi ki öyle zira bu sayede pay to win öğeleri veya "Enerjinin dolmasını istiyorsan şu paketi al, ölümü gör al!" diye sağdan soldan reklamlar çıkmıyor. Veya bir seviye atlamak için saatlerce grinding kastırıp kurdeşen döktüren bölümler de yok bu oyunlarda. Aksine ya bir eşyayla büyünüzü dolduruyorsunuz, ya paşa paşa hana gidip uyuyorsunuz veya bekliyorsunuz dolmasını. Savaşlar zevkli ve çok da yavaş ilerlemiyorsunuz senaryo kısmında. Üç boyutlu ve standardın üstünde bir animasyon kalitesine sahip olmasıysa ayrı bir güzellik. Sıra tabanlı savaşlar, gezilebilir geniş bir dünya, upuzun bir senaryo ve toplanabilir bir sürü yeteneği görünce türü sevenler evlerinde hissedecektir kesin. Konumuz yine genç ve güzel/yakışıklı arkadaşlardan kurulu bir ekibin dünyayı kurtarmaları üzerine kurulu olsa da konsol tipi RYO'ların mobilde kusursuz bir yeniden yaratımı Chaos Rings serisi. Keşke bu kadar pahalı olmasaydı ama... **EREN E.**

YAPIM: Square Enix **YAŞ SINIRI:** 18+ **SON GÜNCELLEME:** 4 Ağustos 2016 (CR III)
FİYATI: 74 TL (Android), 70 TL (iOS) (CR III) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Yok

YAPIM: Sean Wenham **YAŞ SINIRI:** 16+
SON GÜNCELLEME: 10 Aralık 2015
FİYAT: Ücretsiz (Android), 3.50 TL (iOS)
OYUN İÇİ SATIN ALMA: Yok



THE END OF THE WORLD

Bu yapıma oyun demek biraz yanlış olur aslında. Çünkü kendisi çok kısa bir sürede, 15 dakikada bitirebileceğiniz acıklı bir aşk hikâyesi, hatta bir sanat eseri. Yapımcısı oyunu sevgilisinden ayrıldıktan sonra yaşadıklarından yola çıkarak hazırlamış, ki bunu çok derinden hissediyorsunuz. Yakın zamanda sevdiğiniz birini kaybettiyseniz ya da sevgilinizden ayrıldıysanız uzak durunuz. İki farklı sonu olduğunu da şuraya sıkıştıralım. **M.İHSAN**



GAME DEV STORY

Aklınıza gelebilecek her türlü mesleğin/konunun simülasyon oyunlarını mobil platformlar için geliştiren Kairosoft'un en sevdiğim oyunu, oyun yapımcılığına soyunduğumuz *Game Dev Story*. Personelin özellikleri doğrultusunda yaptığımız oyunların kalitesi, ne kadar beğenildiğini ve genel olarak şirketimizin popülaritesi ile gelirini etkiliyor. Fuarlara katılarak oyunlarımızı tanıtmak ve firmaların açıkladığı yeni konsollara da oyun çıkartmaya çalışmak gibi küçük atraksiyonlar eşliğinde şirketimizi büyütmeye ve oyun dünyasında bir yıldız olmaya çalışıyoruz. **ARES**

YAPIM: Kairosoft **YAŞ SINIRI:** 3+ **SON GÜNCELLEME:** 25 Nisan 2017 **FİYATI:** 9 TL (Android), 18 TL (iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Yok



REAL RACING SERİSİ

Türüne göre her oyunu telefonda oynama yanlısı değilsem de itiraz edemeyeceğim bir gerçek var ki kaliteli araba yarışı oyunları her platformda oynanır. Grafikleri güzel, kontrolleri ve oyun motoru beklentimin de üzerinde olduğu için ilk denediğimde çok şaşırmıştım. Sanal ortamda araba kullanma konusundaki başarısızlığım PS1 günlerine dayansa da *Real Racing* serisi, özellikle de 3. oyun oyuncuyu sıkmadan zaman geçirtmeyi başarıyor. Başta virajlar olmak üzere yarışın dikkat ve beceri gerektiren anlarında oyun hakimiyetinin sizde olduğunu hissediyorsunuz. Sınırlı da olsa arabaların performansını arttırabileceğimiz geliştirme özelliği de ayrı bir hava katıyor. Araba, pist ve yarış çeşitliliği ile çevrimiçi veya yapay zekâya karşı yarışabileceğiniz 4000'den fazla opsiyon ile türü sevenler mutlaka göz atmalı. ■ **ARES**

YAPIM: Electronic Arts **YAŞ SINIRI:** 3+ **SON GÜNCELLEME:** 17 Temmuz 2017 (RR 3) **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) (RR 3) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

KRITIKA
THE WHITE KNIGHTS

Açıkçası yeni oynamaya başladığım bir mobil oyun *Kritika*. Özünde bir seriymiş ama ben kendisiyle daha önce tanışma fırsatı bulamadım. Ama şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki *Kritika: The White Knights* sadece Android platformunda oynayabileceğimiz az sayıdaki güzel ve ücretsiz rol yapma oyunundan biri. Oyunun kontrol mekanizması oldukça sade ve kendisine 3 dakika içinde alışmanız mümkün. Farklı yeteneklere sahip karakterlerden birini seçerek kendi yolunuzda ilerlemeye başlıyorsunuz. Oyunun sesleri, efektleri ve görselliği oldukça başarılı. Hem hikâye hem de diğer oyunculara karşı mücadele edebildiğiniz *Kritika* için genel olarak kullanıcıların yorumu da oldukça olumlu. ■ **EMRE K.**

YAPIM: Gamevil **YAŞ SINIRI:** 12+ **SON GÜNCELLEME:** 7 Temmuz 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var



LAST DAY ON EARTH
SURVIVAL



Mobil cihazlarda oynadığım hayatta kalma oyunları genelde hep strateji türündeydi. *Last Day on Earth*'ü de kurarken bu yüzden beklentim fazla değildi. Ama Bin Kunduz adına! Oyun hiç beklemediğim şekilde iyi çıktı sayın izleyiciler. Hatta şöyle diyeyim; oyun mekanikleri açısından birçok bağımsız masaüstü yapımdan daha iyi olabilir.

İlk iş olarak sunuculardan birini seçip oyuna dalıyorsunuz. Etrafınız kıyamet, sessiz, ırak bir arazi. Buradan malzeme toplayarak içinde kalacağınız sığınak evinizi yapıyorsunuz. Zombi geberttikçe ve çevreden materyal topladıkça tecrübe puanı kazanıp seviye atlıyor, böylece yıkanacağınız duştan, üzerinize giyeceğiniz S.W.A.T zırhına kadar her şeyin kilidini zamanla açabiliyorsunuz. Mobil oyunlarındaki klasik enerji harcayarak haritada hareket etme kuralı bunda da var. Dilerseniz parayla enerji satın alabiliyorsunuz. Gittiğiniz yerleri yağmalarken çok daha zorlu zombilerle karşılaşıyor, hatta diğer oyunculara karşı savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Ölürseniz eşyalarınız gidiyor ve inanın bu insanı çok zorda bırakan bir şey. Yıkanıyor, tuvaletinizi yapıyor, havuç dikiyor, motor tamir ediyor, radyo istasyonu kuruyor ve yerleşkenizi hem zombilerden hem de oyunculardan korumaya çalışıyorsunuz. Kesinlikle deneyin, pişman olursanız bana gelin, kaybettiğiniz zamanı size soğuk şakalarla iade edeyim. ■ **NURETTİN**

YAPIM: Kefir **YAŞ SINIRI:** 16+ **SON GÜNCELLEME:** 18 Temmuz 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var



YAPIM: Gamevil **YAŞ SINIRI:** 12+ **SON GÜNCELLEME:** 13 Mart 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

ZENONIA SERİSİ



Mobil oyunlar genellikle hep gündelik, vakit öldürmelik oyun arayan oyuncuların baskın olduğu bir platform olarak görülüyor. Hatta dürüst olayım evet, çoğunlukla da öyle. Candy Crush'ların, Pet Rescue'ların ve onların kopyalarının arasından bizim gibi mobil platformda da doğru düzgün oyun arayan insanlar için Zenonia serisi elmas gibi parlıyor. Serinin ilk oyununun zamanında PSP ve DS için de çıkmış olmasının mı etkisi bilmiyorum, ancak mükemmel olmamasına rağmen telefonunuzda ya da tabletinizde tecrübe edebileceğiniz en iyi aksiyon RYO'larından biri. Oyunun konsol hissi veren oynanışı, animasyon ve 16-bit grafik tarzı ve espri anlayışı bomboş bir mobil RYO'su değil, gerçekten de üstünde emek ve zaman harcanmış, tam manasıyla bir oyun oynuyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Karakter isimlerinin bayağı kötü olduğundan, görevlerin ve dövüş sisteminin kendini tekrar ettiğinden eksi olarak bahsedecektim ancak şu an onları koca AAA oyunlar bile yapıyorken mobil oyunun yapmasında pek de sıkıntı yok bence. Ama Regret diye ana karakter ismi mi olur ya? (benim Persona'larda verdiğim karakter isimlerini sayayım sana o zaman: Error, Mistake ve Failure :) - Ö) **SABRİ**



YAPIM: Wave Light Games **YAŞ SINIRI:** 16+ **SON GÜNCELLEME:** 21 Nisan 2017 (Demon's Rise 2) **FİYAT:** 22 TL (Android), 28 TL (iOS) (Demon's Rise 2) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Yok



DEMON'S RISE SERİSİ

Normalde RYO ve sıra tabanlı strateji oyunlarını çok sevsem de bu türlerin mobil platformlardaki sığ kuzenleriyle yıldızım bir türlü barışmamıştı. Ta ki *Demon's Rise* ile tanışana kadar. *X-COM* ve *HOMAM*'ın sıra tabanlı savaşlarını baz alan yapımda 6 kişilik bir ekip kurup fantastik bir diyardaki maceralara atılıyoruz. 25 farklı karakter arasında klasik sınıfların yanı sıra yarı-dev ve minotor gibi çok ilginç şeyler de var. Çok dengeli bir oyun değil gerçi ama savaşlara bir kez başladınız mı gerisi hiç umurunuzda olmuyor doğrusu. **M.İHSAN**



HORN

"Üzerinize afiyet bir uyumuşum, bütün memleket lanetlenmiş de duymamışım vallahi" klişesini başarıyla işlediği için kamyonla övgü almış, aksiyonlu bir RYO *Horn*. Steam gibi bir pınar dururken telefonumu "eh" RYO'larla yormaya sıcak bakan birisi değilim fakat fragmanı görünce aklım biraz çıktı, yalan yok. Üstelik akıcı bir oynanışı var, dokunmatikte kafayı yedirtmiyor insana. Rol yapmadan duramıyorsanız siz de cüzi bir miktara *Horn*'u edinip trende, otobüste, akraba ziyaretinde oynayabilirsiniz. Biraz eski olmasına rağmen parayı hak eden mobil RYO'lardan. **MERVE**

YAPIM: Phosphor Games **YAŞ SINIRI:** 12+ **SON GÜNCELLEME:** 4 Şubat 2014 **FİYAT:** 6 TL (Android), 7 TL (iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

FINAL FANTASY
BRAVE EXVIUS

FF oyuncularını ilk 6 oyununu severler ve serinin 7'den sonra girdiği yolu severler olarak 2'ye ayırabiliriz kanımca. İlk 6 oyun klasik JRYO formüllerinde ilerlerken 7. oyundan sonra seri çehre değiştirmiş ve bugünkü haline gelmiştir (ben 6'dan itibaren derdim - Ö). İşte *Brave Exvius* o eski kafa *FF* formülüne uygun, kendi özgün hikâyesini *FF* külliyatından karakterlerle birleştiren bir oyun. Bol grind istemesi haricinde kesinlikle pay to win olmayan, özellikle müzikleri, 16 bit görselliği ve sıra tabanlı derin savaş sistemiyle gayet kaliteli bir yapım. Asi bir prens olarak dünyayı dolaşıp sorunları çözerek sadık kankanız ve kurtardığınız gizemli kızın yardımlarıyla ilerliyorsunuz. Karşınıza çıkan hemen her şeyin *FF* tarihinde bir yeri olması, her oyundan kahramanları yanınıza çağırabilmek ve onları geliştirmek korkunç zevkli ve bu upuzun bir oyun deneyimi. Hani bunu FF Classics ismiyle piyasaya sürseler gayet de alıp oynardık parayla, o derece sağlam ve nitelikli bir yapım. Bu arada genel olarak bu kadar kaliteli bir oyun değil ama teknik anlamda aşmış bir oyun görmek isterseniz *Mobius Final Fantasy*'e de kenarından şöyle bir bakın derim. ■ **EREN E.**



○ **YAPIM:** Square Enix ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **SON GÜNCELLEME:** 15 Haziran 2017 ○ **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) ○ **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

○ **YAPIM:** Epic Games ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **SON GÜNCELLEME:** 30 Nisan 2015 (IB III) ○ **FİYATI:** 25 TL (iOS) (IB III) ○ **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

INFINITY BLADE SERİSİ

Bir Epic Games vardı, onlara ne oldu derseniz cevabı burada. Her ne kadar kendileri şu an harıl harıl Unreal Engine geliştiriyor olsalar da 2 yıl öncesine kadar iOS platformlarına özel *Infinity Blade* serisiyle de epeyce meşgul oldular. Oyunda kahramanınızın omuz kamerasından doğru zamanda doğru hareketleri yaparak düşmanlarımızı harcamaya çalışıyoruz. Bu basit konsept hem görsel muhteşemlik hem de bağımlılık yapıcı bir tasarım çeşitliliğiyle sunulunca saatlerce oynatan ve cidden zorlayan bir oyun deneyimine dönüşüyor. Özellikle 2. oyunu yapılmış en sağlam mobil oyunlardandır. Fantastik dünyaları ortaçağ aksiyonuyla buluşturan bu ilginç ve sürükleyici yapımı özellikle iPad sahipleri kaçırmasınlar. ■ **EREN E.**



LONEWOLF



Keskin nişancı tüfeği ile suikast düzenlemeyi kim istemez, değil mi? (Immm... Ne desem bilemedim şimdi Nurettin - Ö). Bir suikastçının en karizma haline büründüğü karakteri canlandırmak istiyorsanız buyurun Lonewolf'a. Verilen görevleri keskin nişancı tüfeğiyle tereddütsüz yerine getiren bir suikastçıyı oynuyorsunuz. Her bölümde size verilen hedefleri teker teker indirirken, bir sonraki işiniz giderek zorlaşmaya başlıyor. Daha uzaktan kurbanınızı vurmanız gerekirken merminin düşme payını hesaplıyorsunuz. Bunları başarırsanız güçlü esen rüzgârı da hesap ederek bu sefer merminin alacağı eğimi işe katmanız gerekiyor. Her görevi bitirdiğinizde kazandığınız kanlı parayla silahınıza yeni eklentiler takabiliyorsunuz. Örneğin Range Finder adında merminin hangi mesafeden nereden vuracağını gösteren bir cihaz var. İşinizi bayağı kolaylaştırıyor ama dürbünü çok hareket ettirirseniz gene ıskalayabiliyorsunuz. Eğlencelik, çerez bir oyun Lonewolf. Bölüm aralarında gayet güzel hazırlanmış çizgi roman tarzındaki geçişler bir mobil oyun için gayet kaliteli ve oyuncuyu havaya sokuyor. Oynama süresi az ama, şimdiden uyarayım. ■ **NURETTİN**

○ **YAPIM:** FDG Entertainment ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **SON GÜNCELLEME:** 19 Temmuz 2017 ○ **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) ○ **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

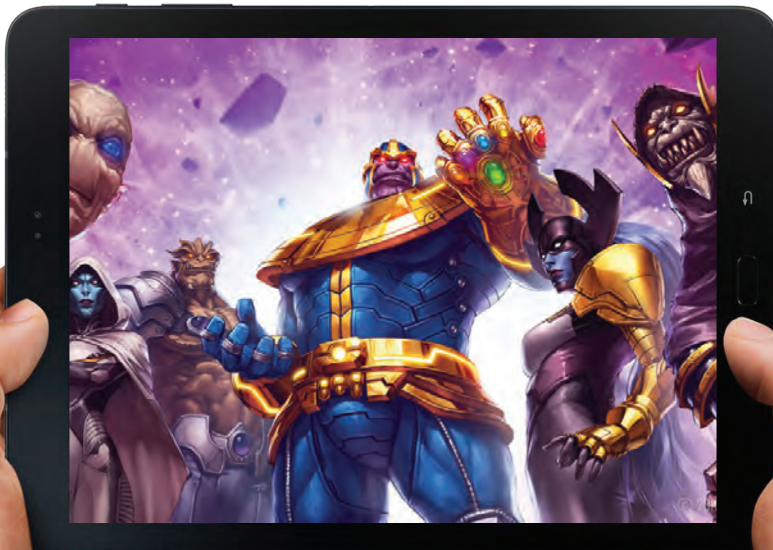


YAPIM: Netmarble **YAŞ SINIRI:** 12+ **SON GÜNCELLEME:** 4 Temmuz 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var

MARVEL FUTURE FIGHT

Neredeyse tüm Marvel karakterleriyle otobüs yolculuklarınızı küçük maceralara çevirmenin en eğlenceli yollarından biri bence *Marvel Future Fight*. Marvel sinematik evrenine paralel hikâyeler barındıran güncellemelerin eksik olmadığı RYO'muz, çok etkisinde kaldığımız bir Marvel filminin ardından telefonumuza sarılmamıza da vesile oluyor. İstila edilmiş dünyamızda S.H.I.E.L.D güçten düşmüş, Avengers dağılmış. Bu demek oluyor ki ailemizin süper kahramanlarının bize ihtiyacı var. Yaptığımız günlük görevler ve kazandığımız deneyimler sayesinde kendi oluşturduğumuz süper kahraman topluluğumuza seviye atlatıp arenadaki yerimizi üst sıralara taşımaya çalışıyoruz. Mobil oyunlardan alışkın olduğumuz enerjiniz varsa ilerleyin yoksa satın alın sistemi *Marvel Future Fight*'ta da mevcut. Gerçi bu durum gözlerinizin dinlenmesi ve telefonunuzun alev almaması adına iyi bir şey. Her karakter için birkaç güzel kostüm de mevcut oyunda. Ayrıca oyun içinde yer alan konsept çizimler oldukça başarılı. En son güncellemesinde karşımıza Spieder-Man'ın ezeli düşman topluluğu Sinsiter Six dahil oldu ve hatta geçen ay X-Men üyeleri dahi eklendi. Mobil oyun ve çizgi roman sever bir kimseyseniz telefonunuzda bulunmasında pek bir sakınca yok oyunun. Yeterli veri alanınınız kalmayınca silersiniz ne olacak? **EMRE K.**

ARADA BiR BATARYANIZ SOĞUSUN DiYE MOLA VERMEYi iHMAL ETMEYiN!



YAPIM: Square Enix **YAŞ SINIRI:** 7+ **SON GÜNCELLEME:** 19 Temmuz 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var



KINGDOM HEARTS X

Seksenyzüzbinmilyon *Kingdom Hearts* oyunu olduğunu biliyorsunuzdur belki. Hemen hemen tüm platformlara yayılmış bu devasa külliyat mobile de uğramasa olmazdı. Lakin *X*'nin ("ki" okunuyor) durumu biraz daha farklı ve sıradan bir mobil oyunun aksine serinin lore'una eklediği kısımlar mevcut. Oynanış olarak grinding tabanlı olsa da kendine özgü savaş sistemi *Kingdom Hearts* ruhuna uygun ve gayet zevkli. Ana seriden tanıdık mekanlar, karakterler ve özellikle İlk Keyblade Savaşı'nın nedenleriyle alakalı olan öyküsü sizi epey bir oyalayacaktır. Seriyle haşır neşir olanlar es geçmesin. **EREN E.**



RICK AND MORTY: POCKET MORTYS

Rick and Morty izlemeyi seviyorsanız bir de *Pokémon* oyunlarının hayranıysanız *Pocket Mortys*'i benim aksime seveceksiniz. Ben hiçbir zaman *Pokémon* oyunlarına ısınamadığım için farklı boyutlarda gezip Morty topladığınız, Morty'leri diğer Morty'lerle kapıştırdığımız bu oyuna da ısınamadım. Oyunda zibil sayıda toplayabileceğiniz Morty var. Benim olumsuz konuştuğuma bakmayın, sadece *Pocket Mortys* ile dokumuz uyuşmadı ama eminim aranızda bu tür oyunları seven birçok kişi vardır. Oyunun temasının Rick and Morty olduğunu da düşünürseniz, neden denemeyesiniz? **NURETTİN**

YAPIM: Adult Swim **YAŞ SINIRI:** 7+ **SON GÜNCELLEME:** 13 Temmuz 2017 **FİYATI:** Ücretsiz (Android ve iOS) **OYUN İÇİ SATIN ALMA:** Var



İNCELEME win

TÜR: Simülasyon · YAPIM / DAĞITIM: Flamebait Games · DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) · DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-passpar

PASSPARTOUT THE STARVING ARTIST

Kim demiş resim işinde para yok diye?

TARIK KAPLAN

Resim çizmenin kendi içerisinde bir oyun olduğunu hiç düşünmüş müydünüz? Elinizde beyaz üzerinde iz bırakan hemen her şeyi kapsayan dev bir envanter, önünüzde koca bir sandbox harita ve sizi zerre sınırlamayan bir oynanış mekaniği vardır resimde. Hatta işi dijitale dökerseniz kendinize bazı sınırlamalar ve yepyeni ufuklar açan koca bir ek pakete sahip olmuş olursunuz. Uyarıyorum ama, o ek paketi çalıştırmak için gerekli ekipmanlar hiç de ucuz değildir.

Ufkunuzu da böyle fersah fersah genişlettikten sonra, kendi içinde bir oyun olan resim çizmeyi de oyun haline getirmiş *Passpartout*'ya (pas-par-tuğğğğ diye okuyunuz) gelebiliriz. Adındaki "Ğ" demek istemenize sebep olan tınıdan da anlayacağınız üzere oyun Fransa'da geçiyor ve bir baget parası için sanatını pazarlamak zorunda olan bir artisti oynuyoruz. Temel ve tek mekaniğimiz de bu zaten; resim çizmek. Bir adet tuvalimiz, garajdan bozma bir stüdyomuz ve bolca potansiyel müşterimizle elimize fırçayı alıyor, büyük hayaller kurarak ilk boyamızı kanvasa sürüyoruz. Ve hemen fark ediyoruz ki, fareyle resim mesim çizilmiyor.

Oyunun detaylarına girmeden önce bunu açık bir şekilde belirtmeliyim sizlere. *Passpartout* tıpkı VR'daki bazı oyunlardan zevk almanız için ekstra bir aparatınız olması gerektiği gibi, ekstra bir aparat istiyor gerçek potansiyelini ortaya çıkarmak için. İşte o aparat da bir grafik tablet oluyor. Fareyle bir portreye göz çizmeye çalışmak insanı ne denli çıldırtıyorsa, grafik tabletle aynı işi yapmak da o kadar zevkli. Yani uyarılıyorsunuz: Bu oyun, gerçekten eğlenmek istiyorsanız bir tablete sahip olmanızı gerektiriyor. Ben ikisini de kullansam da oyunun çok büyük kısmını tabletle oynadığımı not düşeyim buraya.

PARA İÇİN SANAT

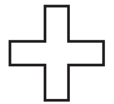
Resim çizmek iyi güzel de, nasıl para kazanıyoruz derseniz, o resimleri satıyorsunuz da tabii ve yaptığınız işin kalitesine, tarzına ve ne kadar uğraştığınıza göre onu almak isteyen bir grup mutlaka çıkıyor. Bunların arasında minimalistler de var, empresyonistler de, incelikli işler görmek isteyenler de... Dolayısıyla tek bir tarza bağımlı kalmak, bir ressam olarak kendi çizginizi yakalayıp bozmamak gibi kısıtlamalarınız yok, yalnızca işinizin kalitesine göre değerlendiriliyorsunuz. Burada da sanatın en önemli özelliği devreye giriyor: Sübjektif olması. Meali ne bunun? Boş kanvas koymadığınız sürece hemen hemen her şeyin gideri var demek.

3 bölümde gelişen oyunun her aşamasında resimlerinizden beklenenler değişse de, bir sanat dalını konu edinen bu oyun kendine yaraşır biçimde zorluğa değil, tercihlere yönelmiş durumda. Ayrıca her başarınızda yeni araçlar da kazanıyorsunuz ama keşke fırça hassasiyeti de olsaydı oyunda dedim grafik tabletle oynarken. Kırmızı şarap ve baget giderlerinizi karşılamakta zorlanmıyorsunuz hiç, odağınız her zaman resimde kalıyor. Bu da yaratıcılığınızı daha da ortaya çıkarmanız için güzel bir teşvik. Sanatınızı ne yönde icra ettiğiniz oyunun gidişatını da etkiliyor zaten. Sanatınızı para için yapıyorsanız bu fark edilecek ve daha zengin müşterilerin istekleriyle karşılaşacaksınız örneğin. Tersine, toplum için sanat yapıyorsanız muhtemelen değeriniz çok daha geç anlaşılacak ve oyunun sonu da buna göre gelişecek. Birden fazla sonu ve gidiş yolu da olunca, nasıl bir ressam olmak istediğinizi tamamen size bırakmış oluyor *Passpartout*. Ha, yaratıcılık demişken, yaptığınız resimlerden çok onlara isim verirken ortaya çıkıyor bu yönünüz genelde.

Passpartout kısacık, çok sıcak bir oyun. Beyninizi tamamen boşaltıp elinize bir fırça almak ve aklınıza ilk gelen şeyleri çizmeye çalışmak düşündüğünüzden daha eğlenceli olacak. Grafik tabletiniz ve resim çizmeye ilginiz varsa (ki yoksa grafik tableti ne yapıyorsunuz zaten?) kesinlikle bakınız.



"Anlamadım" – Sanat kariyerimin özeti.



- Yaratıcılığı körükleyen oyun yapısı
- Fikir çok güzel
- Farklı sonlar ve gidişatlar
- Göndermeler



- Kısa oyun süresi
- Basınç hassasiyeti harika olurdu
- Fareyle oynamak işkence gibi



7

SON KARAR

İçinizdeki sanat aşkını körükleme potansiyeli olan, tatlı mı tatlı bir oyun.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Eek! Games ○ **DAĞITIM:** Eek! Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-house

HOUSE PARTY

Partiden sıkılanlar kulübü

ARES AYBAR

Aramızda bu oyunun hakkını en iyi sen verebilirsin dediklerinde mütevazılık yapmaya çalışsam da gerçeğin böyle olduğunu biliyordum. Nasıl ki herkes uzmanlık alanına göre oyunları paylaşıyorsa partiler ve gece hayatı üzerine bir oyunda akıllara benim gelmem mantıklıydı. Olaya hâkim olmak önemli!

Ben hâkim olmasına hakimim de sanırım yapımcılar oyun kültürüne pek hâkim değil. Önce biraz güzelleme yapıp arkasından da kibar bir şekilde "ama" ile başlayarak giydirmek isterdim ancak oyunda güzel olan herhangi bir şey yok. Bu yüzden kibar yapıma hiç de uygun olmayan bir şekilde davranmak zorunda kalıyorum. Çünkü saatlerimin boşa gittiğini bilmek sinir bozucu durum. Kısacası, ben ettim siz etmeyin yazısıdır bu.

ÖYLEYSE DANS

Erken erişim olması nedeniyle biraz sakinleşmeye çalışıp derin nefes alıyor, bir evin kapısından içeri adımımızı atarak oyuna başlıyoruz. Amacımız partide güzel zaman geçirmek. Evde farklı karakterler var. Müziğe kendini kaptırmış dans edeni de var, içki şişelerinin yanında oturmuş bakınan kaslı ve asabi abimiz de var. Karakterler, saçma ve kaba tavırlarla bile mutlu olan kız ile ne dersek bizi tersleyen ukala kız arasında çeşitleniyor. Kişilerle konuşmadan önce onları inceleyerek ön bilgi sahibi olabiliyor ve sohbet sırasında duruma göre davranabiliyoruz. Birkaç opsiyon arasından tercihlerimizi yaparak diyalogu tamamlıyoruz. Konuşmanın gidişatına göre o kişinin bizimle ilgili düşüncesi de değişiyor. Tabii aynı taktik herkese işlemiyor, örneğin huysuz bir karaktere daha ciddi yaklaşmak gerekirken saçma sapan bir nedenden canı sıkkın hafif aptal kızla konuşurken geyik yapmamız gerekebiliyor. Bu konuda dikkatli olmalıyız çünkü güzel giden bir sohbete tüy dikmemiz bir cevabımıza bakıyor. Bir anda rüzgâr ters yönden esmeye başlıyor ve bütün emekler boşa gidebiliyor. Sohbet, muhabbet derken öyle uzun uzadıya cümlelerle konuşuyoruz, çok iyi anlaştığımız için saatin nasıl geçtiğini fark etmiyoruz gibisinden düşünmeyin. Karşılıklı birkaç cümle konuştuktan sonra sen yoluna ben yoluma mantığı söz konusu. Oyun içine sıkılmayalım diye basit bir hikâye oluşturmuşlar, karakterlerle konuşmamız sonucunda bazı görevler alabiliyoruz. Bunlar da tabii bizi muhteşem hikâyelere götürmüyor ama oyunda tutmaya yarıyor.

Konuşmalar, espriler ve ortam 90'lı yıllarda popülerleşen ve sonra ne mutlu ki birden yok olan kalitesiz ergen/gençlik filmlerini andırıyor. Hatta şöyle diyebilirim: Amerikan Pastası bile daha kaliteli. Cinsellik ve saçma gençlik esprileri ve kötü bir ağızla yazılmış diyaloglarından tutun da partideki amacınıza kadar bütünü göz önünde bulundurarak küçük yaştaki Oyungezerlerin pek de bulaşmaması gereken bir oyun olduğunu belirtmeliyim. Açıkçası içeriğin kalitesini düşünürsek herhangi bir yaştaki birinin zaman harcamaması gerekir. Tek hoşuma giden nokta, isteyen herkesin kendi hikâyesini oluşturabilme şansı diyebilirim. Gerçek oyuncuların hazırladığı modların güzelliğini *House Party*'de de hissedebilirsek işte o zaman bir şeye benzeyebilir.

Grafikleri ve mekân tasarımıyla ilgili çok da yorum yapmaya gerek yok. Belirli bir standardı tutturmak zor değil. Eşyalar ve kişilerle iletişim de kolay. Ancak oyun motoru ya da bir noktada sıkıntı var ki, masaüstü bilgisayarımda her şey yolundayken dizüstü bilgisayarıma geçtiğimde oynayamadım. Fare hassaslığını sona getirip kendisini bir kütüğe dönüştürmeyi denesem de imleci hareket ettirmeye çalıştığımda sağa sola uçtu gitti. O yüzden görevim gereği Madison ablanın cep telefonunu almaya çalışırken can çekiştim. Henüz geliştirilmesi bitmediği için anlayışla karşılamaya çalışarak oyunu kapattım.

Pek de güzel olmadığını vurgulayarak bahsettiğim bu cinsellik ve argo dolu muhabbeti gerçekten seviyor ya da geyiğine deneyimlemek istiyorsanız oyunu takibinize alabilirsiniz. Aksi takdirde gerçek bir partiye katılın, eğlencenin tadını çıkarın. Yakınlardaysanız çağırın, ben de gelirim.



« Çeşit çeşit insandan kastımı şu acayip hareketlerde görebilirsiniz.






- Güzel düşünce
- Hikâye yaratma desteği


- Kalitesiz diyaloglar
- Kötü cinsellik aroması
- Henüz içi boş

–

SON KARAR
Hayallerinin partisi bu değil.

TÜR: Yarış / Aksiyon **YAPIM:** R8 Games **DAĞITIM:** R8 Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-formula-fusion





Pistler eğlenceli, biraz daha olsalardı keşke ama.



FORMULA FUSION

Her şey o malum demo CD'yle başladı

İHSAN C. ASMAN

Aslında yazının girişini bambaşka bir şekilde yapmak istemiştim, sizlere *Wipeout* anılarımı anlatarak başlayacaktım. Ta ki sevgili Eren'in geçen ayki *Wipeout Omega Collection* yazısını hatırlayana kadar. PS1'den çıkan mevzubahis demo CD hikâyesi bende de tıpatıp aynı olduğundan maalesef ekstra anlatacak bir şey yok ama gerçekten sağlam nostalji damarına oynuyor bu düşük yerçekimli yarış oyunları. O yüzden ister istemez beklentiler hatırlarda kalan kusursuzluk hissiyle şekilleniyor. *Formula Fusion* da bu beklentilerin ağırlığını taşımak suretiyle sınanan bir deneyime dönüştü benim için biraz.

"HIZ"LA KABUL OLAN DUALAR

Ama oynarken şunu fark ettim: Nostalji dolu beklentilerimizi birazcık düşük tutup oyuna fiyat/performans yönünden yaklaşınca, elde işini hiç de fena yapmayan, düşük yerçekimi yarışı hissiyatını ortalamanın üstünde veren bir oyun var. Ha hataları yok mu, elbette var ama öyle atla deve değiller.

Güzelliklerle başlayalım. Pist tasarımlarının eğlencesi ve zorlayıcılığı, gaz müzikler, işte bu tip yarış oyunlarının olmazsa olmazı beyin akıtan o hız duygusu falan olsun, bunların hepsini fazlasıyla barındırıyor *FF*. Sonra grafikler de epey tatlı duruyor. Bu grafiklerin can verdiği distopik mekanlar (oyunun 2070'li yıllarda bir nükleer savaş sonrası zamanda geçtiğini ekleyeyim) gayet şık bir şekilde tasarlanmış, göz okşuyorlar. Oynanışa gelince, türe dair hemen akla gelen son kalan olma, en hızlı tur süresine sahip olma, işte ne bileyim zamana karşı mücadeleler falan gibi altı oyun modu sizi epey bir oyalayacak nitelikte. Bunlara birbirinden keyifli sekiz tane pistin farklı varyasyonlarını da (ters istikamet versiyonları) ekleyince hem görsel hem de oynanış çeşitliliği bakımından *FF* yüksek puan alıyor.

Pistlerin hepsi ilk başta oynanışa açık halde değil elbette. Açmanın yolu ya senaryo modunda ilerlemekten ya da kazanılan teknoloji kredileriyle ödeme yapmaktan geçiyor. Bu anlamda oyun bayağı yardımcı aslında. Zira son sıralarda tamamladığınız yarışlarda dahi genelde en çok ödemeyi siz alıyorsunuz. Bu sayede başarılı olun ya da olmayın oyun harcadığınız vakti bir şekilde ödüllendiriyor. Diğer yandan değişik pistlere dönük farklı stratejileri işe koşabileceğiniz crafting seçenekleri (kredileri pist açma dışında burada da kullanıyorsunuz) hiç fena değil. Kısacası senaryo modu oyuna tutunmanızı sağlayan ilerleme hissini hakkıyla veriyor. Sadece, acaba güçlendirmeler rakibe hasar vermekten çok sizi pistte tutmaya mı odaklı olsaydı diye düşündüm- tıpkı *Redout*'taki gibi- ama gene de tasarım tercihi tabii.

Tüm bunları görünce insan keşke oyun en başta teknik anlamda da başarılı olsaydı diyor. GTX 1060'lı makinede dahi ciddi fps düşüşleri, pistte son sürat giderken boşluğa düşmeye yol açan ve hatta bazı bölümlerde yarış sonlandıran bug'lar (şu sona kalma modunda belli noktalarda oyun aracımı patlamış olarak algıladı ama yoktu öyle bir şey) oyun deneyiminin tadını epey kaçıran unsurlar. Gene kişiselleştirme seçeneklerinin daha fazla olmasını beklerdim. Ya da bir kokpit modu fena mı olurdu? Son olarak, çevrimiçinde kimseyle eşleşemedim bugüne kadar. Ama bu sıkıntılar yakında giderilecektir zira oyun erken erişimden çıktığından bu yana sık sık güncelleme alıyor (kabul, bugünün işi yarına kalmış cidden).

YANİ?

Yanisi şu ki arkadaşlar, eğer sağlam bir sisteme sahipseniz, bir de birkaç güncellemelik daha sabrım var diyorsanız ve en önemlisi, düşük yerçekimli yarış oyunlarını seviyorsanız bu oyunu edinin. *Wipeout OC*'nin sadece PS4'e çıktığı bir ortamda, *Redout*'a kesinlikle ucuz ve güzel bir alternatif *FF*. Tamam bazı teknik sorunları var ama hiçbiri eğlenmenize engel değil. Türü seviyorsanız Mevlana'yı dinleyerek kusur örtmede gece gibi olun ve uygun fiyata hızın tadını çıkarın.



- Düşük yerçekimli yarış oyunlarının gereklerini yerine getiriyor
- Senaryo modu yeterli ve çabanızı ödüllendiriyor
- Pistler ve oyun modları



- Çıldırtan fps düşüşleri
- Çevrimiçi kısmında sıkıntılar var
- Yarış sonlandıran bug'lar
- Güçlendirmeler aracı parkurda tutmaya yönelik olabilirdi belki

7

SON KARAR

Teknik problemlerini ve diğer sıkıntıları giderilmesi halinde Redout'a güzel bir alternatif.

TÜR: Macera **YAPIM:** The Deep End Games **DAĞITIM:** Feardemic **DİJİTAL İNDİRME:** 34 TL (Steam), 65 TL (PSN), 55 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-perception

PERCEPTION

Bir görme nesnesi olarak baston

ESER GÜVEN

Biz insanlar sahip olduklarımızın kıymetini çoğunlukla kaybedince anlarız. Şimdi bir düşünüyorum da, bunun en büyük örneği duyularımız olsa gerek. Hiç düşündünüz mü, görme veya işitme duyularınızı kaybetseniz hayatınız ne biçim değişirdi? Hemen tahtaya vuralım, düşünmesi bile korkunç çünkü. *Perception*'ın başrolündeki kahramanımız işte hayatı böyle değişmiş biri, Cassie ismindeki kör bir kadın.

Şimdi baştan söylemem lazım ki işin arkasında *BioShock* ve *Dead Space* gibi oyunları geliştirmiş isimlerin olduğunu bilince muhtemelen sizin de oyundan beklentileriniz tavan yapacak ama hayal kırıklığı yaşamaya hazırlanın. Aradaki mantıksızlıkları göz ardı ettiğimde fikrin çok güzel olduğunu görebiliyorum ama maalesef oyun vaat ettiği o gerilimli atmosferi yaşatmak konusunda sınıfta kalıyor.

ARTIK RÜYALARDA BULUŞURUZ

Cassie rüyalarında gördüğü köşkte neler olup bittiğini anlamak için kalkıp buraya geliyor. Ben sırf rüyamda gördüm diye Gloucester şehrindeki bir köşke gitmezdim mesela, hele ki hakkında en ufak bir şey bilmiyorsam. Eh, hikâyenin de bir şekilde başlaması lazım, neyse. Cassie kör olduğu için etrafı işitme duyusuyla "görüyor", yani aynı yarasa gibi eşyaların üzerinden seken ses dalgaları sayesinde çevresinde olan biteni algılayabiliyor. Bulunduğu ortamda bir ses kaynağı varsa sorun yok, aksi durumda da Cassie bastonunu yere vurarak ses dalgaları yaratabiliyor.

E o zaman durmadan yere vurup dolaşırım diye düşünüyorsanız yanılıyorsunuz çünkü bu köşkte gizemli bir yaratık var. Zaten bastonu biraz vurduğunuzda "ev dinliyor, ona göre ayağını denk al" uyarısıyla karşılaşıyor ve yaratığı uyandırmamak için bir süre sakin duruyorsunuz. İşte maalesef bu yaratık bir türlü gerilim öğesi olmuyor, olamıyor. Yaratığın karşınıza çıktığı belli yerler var ama bu durumlarda da mutlaka saklanacak bir yer bulunuyor, saklanıyorsunuz ve tehlike geçiyor. O zaman da bu baston mekaniği anlamını kaybediyor ve gitgide daha sıkıcı bir hal alıyor. Böyle bir oyunun en önemli unsuru olan "gerilim ve korkuyu" çıkarınca da o alışageldiğimiz yürüme simülasyonlarından birini oynar halde buluyorsunuz kendinizi.

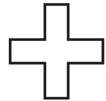


Nasıl bir körlükse, duvardaki işlemenin bütün ayrıntısını "duyabiliyoruz".

GERİLİM ÖĞESİ TEKLEYİNCE GERİYE HİKÂYE KALIYOR

Zaten oyun da aslında bundan ibaret. Bir sonraki hedef eşyanın nerede olduğunu da görebiliyor ve ona ulaşarak hikâyeyi ilerletmeye çalışıyorsunuz. Yani bir önceki paragrafta bahsettiğim yaratığın ortaya çıkmaya çalışması gereksiz bir öğe olarak kalıyor. Halbuki yalnızca hikâyeye odaklansa, yaratığı görmesek de varlığını bilsek ve köşkteki insanlar üzerindeki etkilerini öğrenerek o gerilimi yaşasak çok daha iyi olabilirdi. Oyunda gerçekten bu potansiyel vardı, çünkü bu köşkteki dört farklı zaman diliminde geçen hikâyeler cidden ilgi çekici ve merak uyandırıcı. Hikâyeleri de bu tür oyunlarda klasik olduğu üzere etrafta bulduğumuz notlardan ve flashback sahnelerinden öğreniyoruz. Kör kadın notu nasıl okusun diye düşünmeyin, zira Cassie kendisine sesli okuma yapan bir telefon uygulamasına sahip.

Perception'ın bence en büyük sorunu kendisine kör bir karakter seçmesinden kaynaklanıyor. Bunun oyuna mavi tonlu tek renk görseller haricinde ne getirdiğini kendime sorduğumda cevap veremedim. Çünkü oyunu oynarken "demek ki kör insanlar hayatı bu şekilde yaşıyor" dedirtecek bir şey yok. Evin içinde iki baston vurup sonra her yere koşarak gitmek zaten bu körlük algısını yıkan bir şey. Sonuçta elimizde karanlıkta dolaşıp hayalet hikâyeleri dinlediğimiz bir oyun kalıyor ki başta bahsettiğim hayal kırıklığı da bu. Güzel bir düşünce, sıradan bir uygulamayla heba edilmiş. The Deep End Games çok daha iyisini yapabilirdi.



- Hikâyelerin anlatımı ve bağlantıları gayet güzel
- Yaratığın sorun olmadığını fark edene kadar gerilim yaşatıyor
- Oyunun ses yönetimi oldukça başarılı
- Daha önce denenmemiş bir mekaniği deniyor



- Oyundaki tek tehlike unsuru olan yaratık tehlikeli olmaktan çok uzak
- Kısa sürede bir yürüme simülasyonuna dönüşüyor
- Bastonu yere vurma zorunluluğu sıkıcı
- Gerilim atmosferi kısa sürüyor

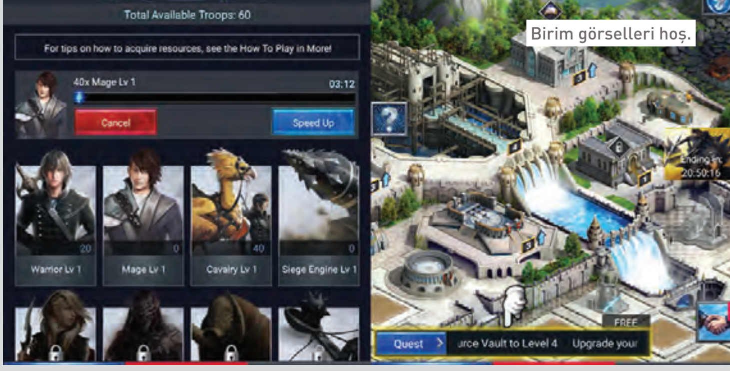
6

SON KARAR

Hikâyeleri merak uyandırıcı olsa da vaat edilen deneyimi ve atmosferi yaşatamadığını düşünüyorum.







Birim görselleri hoş.

FINAL FANTASY XV A NEW EMPIRE

and ios

Bu ne şimdi Square?!

EREN ERYÜREKLİ

Bakın yalanım yok, konu Final Fantasy olunca birazcık taraflı olduğum, birazcık olayların olumlu yönünü görmeye çalıştığım doğrudur. Serinin incelediğim önceki mobil oyunları tüm eksilerine rağmen üzerimde olumlu bir etki bırakmıştı ve *A New Empire* ilk duyurulduğunda da duruma pozitif yaklaşmaya çalıştım.

Lakin bu nedir birader? Sen koskoca markayı, karakterleri, kurulan dünyayı al ve onu "kazanmak için öde" formüllü, üstelik gayet de tembelce yapılmış bir strateji oyununa dönüştür ki burada yaptığımız her şeyi zaten bunun benzeri ve çok daha iyisi olan diğer oyunlarda da yapıyoruz. Özellikle *Dominations, Game of War* veya *Mobile Strike* oynamışlarınız varsa mevzular tanıdık. Başlangıçta ana karakter Noctis geliyor ve size "hey dostum n'aber, krallık tehdit altında; binalarımız yok; ocağımız, aşımız, demirimiz ve taşımız yok; bi' el atıver" (bunlarsız krallık nasıl yürüyorsa artık) şeklinde gayet pespaye şekilde talimatlar veriyor. Siz de binaları geliştirip komşu krallıklarla savaşmak ve kaynakları ele geçirmek için adam basmaya çalışıyorsunuz. Şehir ekranı alabildiğine sıkıcı ve bir şeyleri yapmak hep çok uzun sürüyor, savaşlar da aynı derecede renksiz. Arada kahramanlarınızı göreve yolluyorsunuz ve bir şeyler yapıp dönüyorlar, ne bir savaş animasyonu ne bir heyecan var. Taktik yapayım deseniz o da sınırlı ve sayıca üstün olanın kazandığı bir ortamdan ibaret. Birazcık görseller güzel, biraz da haritadaki birim animasyonları. Ayrıca 18 TL'lik bir alışverişle bile rakiplerinizin fersah fersah önüne geçebiliyorsunuz bir saat içinde. Bu da oyunda herhangi bir adil rekabetin mümkün olmadığı gerçeğiyle tanıştırıyor sizi (verdin ama o parayı, değil mi ^_^ - Ö).

Rezil bir oyun bu. Görseller dışında tembelce hazırlanmış ve hayranlardan para koparmak amaçlı, ultra-ticari bir hamle. Cidden yazık. Ayıp.



- Birim görselleri ve animasyonları fena değil



- Çok ama çok tekrar ediyor
- Ruhsuz ve markasına yakışmıyor
- Oyun sizi hiç rahat bırakmıyor
- Bir süre sonra da Yojimbo gibi paranızı istiyor zaten

2

SON KARAR

Eğer yapımcıları şu oyundan gurur duyuyorlarsa bıraksınlar bu işleri, değilse bu işi neden yaptıklarını bir sorgulasınlar.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Epic Action **DAĞITIM:** Square Enix **DİJİTAL İNDİRME:** Bedava (Google Playstore, App Store) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-a-new-empire



sw win osx ps4 one

DEATH SQUARED

Arkadaşlarınızın sabır sınırlarını ölçme testi

EREN ERYÜREKLİ

Nintendo Switch çıkalı beri pek çok bağımsız oyunu gördük kendisinde ve bir şekilde çoğunun da aslında bu hibrid konsolda oynanması gerektiği hissine kapıldım. *Death Squared* da aynen böyle PS4, PC ve Xbox One abilerinden ziyade Switch'te kendini bulan, 2 ya da 4 kişiyle oynanabilen minik bir co-op bulmaca oyunu.

Oyunda 2 adet robotsunuz, küpü çeşitli engellerden yardımlaşarak ilerletip bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz (bunun dışında da hiçbir şey yapmıyorsunuz). Bunu bir arkadaşla yapmaya çalışmak ciddi bir sabır testine dönüşebilirken tek başına takılıp tüm kontrolü elde tutmak da bir süre sonra sıkıcı olabiliyor. Yani mümkün olduğunca yanınızda biriyle oynanınca tadı çıkan bir yapım bu. Hatta yalnız oynayacaksınız hiç bulaşmayabilirsiniz bence. Bölümlerin arka planında bu robotları teste tabi tutan bilgisayarcı abi ve kankası yapay zekâ Iris ile muhatap oluyoruz. Biz beceremeyince abi gülüyor, dalgasını geçiyor falan, aralarındaki bazı geyikler hoş olsa da uzun vadede kendilerine gıcık olup sesi kapatmanız kuvvetle muhtemel.

Death Squared'ın ana problemi bulmacaların zor olması değil de bunları birisiyle koordine çözmeye çalışmak aslında. Aşırı dikkat isteyen kontroller de bu duruma pek yardımcı olmuyor doğrusu, en küçük hatada ölüyorsunuz çünkü. Hele hele dört oyunculu bir mod var ki tam kaos, kan çıkar yeminle. Hani kötü oyun değil, hatta iki kişi belli sürelerde çok da eğlenceli olabiliyor kendisi. Sadece sabrın sınırlarının zorlandığını hissettiğinizde oynamayı bırakıp bir ice tea koyun ve beyninizi dinlendirmeyi unutmayın ki külahları değişmeyin oyun arkadaşınızla.



- Konsept ve işlenişi güzel
- Bulmacaların zorluk dereceleri dengeli şekilde artıyor
- 2 kişi kafa yormak zevkli



- Ölmek fazla kolay
- Anlatıcı bir süre sonra tekrara bağlıyor
- Yalnız oynamak pek bir sıkıcı
- 4 kişilik oyunda başarılar diliyorum

6

SON KARAR

Gerçek anlamda sabır küpüne dönüştüren, dayanıklılık testi gibi bir oyun.

TÜR: Bulmaca **YAPIM / DAĞITIM:** SMG Studio **DİJİTAL İNDİRME:** 15 $ (Nintendo eShop), 31 TL (Steam), 37 TL (PSN), 49 TL (XBL)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-ds



win | osx | lin

GRIPTAPE BACKBONE

Var olmanın dayanılmaz hafifliği

EGE SAĞIN

FMV oyunları andıran VHS kaset kalitesinde görüntülerle kaymaya başlıyorsunuz. Sonra ekran kararıyor. Kaykay sesleri, araba freni, çarpışma, sirenler, hastane ekibi… Ekranda bir yazı: Araf yükleniyor. Bir de ipuçları var. Sonunda hepsi kafanın içinde diyor. Nihayet kendinizi dijital bir dünyada buluyor ve birincil şahıs kamerasından kaykayınızla kayarak arafınızı geziyorsunuz.

İşte böyle başlıyor *Griptape Backbone*. Tek kişinin yaptığı bu "kaykay" oyununda kaykayın aslında hiçbir önemi yok. Varoluşçu felsefeye ve vaporwave müzik türüne kendini adayan geliştirici bunları harmanlayarak ortaya deneysel bir iş çıkarmış. Birbiriyle alakasız tuhaf yapılar, orantısız boyutta cisimlerle dolu arafta kaykayınızla kayıp "estetik" adı verilen küçük kaplar topluyorsunuz. Toplarken eski Windows sesleri çıkıyor ve fren yaptığınızda açılan çok eski bir Windows ekranından bolca göndermeye ulaşabiliyorsunuz. Oyunun en başarılı bulduğum yanı o ekran ve bir mülakat e-postası ile hayat görüşünü bize aktarması oldu.

Kontroller gerçekten kötü. Yalnızca fare ile kaykayı kontrol etmek o kadar zor ki oyunu bitirmek için gereken 1000 estetiği toplamayı asla başaramadım. Huzurlu bir müzik dinletisiyle modern sanat sergisinin harmanı olmak istese de kontroller buna biraz engel olmuş. Yine de tek kişilik ücretsiz bir oyun olduğu için çok üstüne gitmeye gerek yok. Bu müzik türüne ya da varoluşçu felsefeye ilginiz varsa deneyin, yoksa zamanınızı harcamayın derim. Bu bir kaykay oyunu değil.



- Kaliteli soundtrack
- Soyut anlatım ve göndermeler
- Ücretsiz



- Kullanışsız kontroller
- Kayıt sistemi yok

6

SON KARAR

Kötü kontrolleri bu soyut sanat deneyini aşağı çekiyor.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM / DAĞITIM:** StevenHarmonGames ○ **DİJİTAL İNDİRME:** - ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-118-grip

MAFIA III STONES UNTURNED

ps4 | win | DLC

Hızlı tükenen taşlar

NOYAN AKATLI

Watch_Dogs ile benzer duygular uyandırmıştı bende *Mafia III* geçtiğimiz yıl sonu: Bolca reklamın ardından büyük iddialarla geldi, ilk hafta satın alıp oynadım, ana karakteri fazla sevmedim, zamanımızın çoğunu direksiyon başında geçirirken otomobil sürüşü keyifsiz geldi, şehir kasvetliydi, çevredeki insanlar giderek sıkıcılaştı... İki oyunu da senaryo biter bitmez kaldırdım, dikkat çekici bir DLC (*W_D: Bad Blood)* gelince yeniden yükledim. *Mafia III*'ün büyük artısı, 1968 döneminin etkileyici, duygusal ve dinlemeye değer müzikleriydi tabii.

İntikam macerasında başkahramanımız Lincoln'e büyük yardımları dokunan Donovan da Lincoln gibi Vietnam'da görev yapmış. İlginçtir, çok da özgün, yaratıcı olmayan kısa öykü boyunca uğraştığımız 7 - 8 görev boyunca, ana senaryodan çok daha geçerli bir motivasyon kaynağı, savaşma nedeni gördüm: Donovan bize büyük destek olmuş, yeri geldiğinde özveri göstermişti. İyi bir dost, sözünün (hem de Vietnam gazisi) eri bir insan olarak, geçmişi karanlık, dili kaba da olsa Donovan'a yaklaşan ciddi tehlikede yardım etmek boynumuzun borcuydu.



Vietnam'da savaşmış bir arkadaşımız daha oluyor böylece.



Oynanış konusunda, "Oo, çok taze olmuş" tepkileri beklemeyin tabii, siper alma ağırlıklı çatışma aynen duruyor ne de olsa. Birkaç silah ve değişik atraksiyon dışında oynanış yine aynı.

Casusluk teşkilâtına ihanet edip karşı tarafa (1968'de komünist ülkeler oluyor bu öcü) çalışan Aldridge'in kötü emellerine (Lincoln'ün hep iyi emelleri vardı ya hani) engel olmak için gittiğimiz yer, tropik bir ada. Palmiye ağaçları, çağlayanlar, uçurum üzeri mavi okyanus manzarası eşliğinde ilerlemek New Bordeaux ve rutubetli bataklıklarından sonra iyi hissettiriyor hakikaten. Adada biraz daha koştursaydık Lincoln'ü, toplanacak birkaç dergi, afiş vd. bulunsaymış fena olmayacakmış ayrıca.

Uzun sözün kısa DLC'si; kasvetli ve kendini tekrar eden oynanışa taze bir soluk getirmeyi başarmış *Stones Unturned*. Ücretsiz yamayla gelen yarışlarla, ekran görüntüleri için ve eksik birkaç albüm kapağı, dergi ile oyalanarak 5 - 6 saatte tamamlarken sıkıldığımı söylersem haksızlık etmiş olurum doğrusu. Ana oyunu ve Lincoln'ü sevdiyseniz tavsiye de edebilirim hatta rahatlıkla.

7

SON KARAR

Mafia III ile mutsuz anıları olmayanlar için, indirim döneminde listeye almalarını önereceğim, kısa ama taze soluklu bir DLC.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Hangar 13 ○ **DAĞITIM:** 2K ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Playstore), 45 TL (Steam, PSN), 39 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** mafiagame.wikia.com/wiki/Stones_Unturned



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD *THE MASTER TRIALS*

wiiu sw DLC

Hyrule yaylalarında ikinci tur vakti

EREN ERYÜREKLİ

Açık dünya oyunlarına taze bir nefes getiren Breath of the Wild'ın daha önceden duyurulan ilk DLC paketi Master Trials isminin hakkını ne derece veriyor bakalım.

Pakete adını veren ve Trials of the Sword olarak geçen 45 bölümlük kısım esas mevzumuz. Hatırlarsanız orijinal oyunda bir Eventide adası görevi vardı, orada elinizde hiçbir şey olmadan dımdızlak bir adada hayatta kalmaya çalışıyordunuz. Master Sword'u çıkarttığınız yere (Çıkarttınız değil mi?) geri sokup başlattığınız bu yeni görevler de aynı mantıkta ilerliyor ve her 15 bölümde bir checkpoint imkânı sunarak zorluğu katlıyor. Her etabında farklı bir problemle ve bolca düşmanla yüzleşeceğiniz bu modu bitirmek yaklaşık 5 saatinizi alacaktır. Yeni eklenen Hero's Path oyun boyunca gittiğiniz yolları haritada gösterirken Travel Medallion onu bıraktığınız yere anında ışınlanma sunmakta. Yeni eklenen gizli zırh setlerinin hepsinde de eski oyunlara atıflar mevcut. Bir de Master Mode denen ve tek kayıt slotuyla oynadığınız zor mod var ki görmelere seza. Daha ilk bölgeye konuşlandırılmış Lynel'leri görünce ve glider'ınızı oklayan havadaki arkadaşlarla karşılaşınca arkanıza bakmadan kaçmanızın olası olduğu bu yeni zorluk sadece oyunun uzmanlarına göre. Ödülleriniz de bu zorluğa eşdeğer düzeyde tabii ki.



Bu daha başlangıç.

Toplu baktığımızda oyunun en iyi özelliklerinin üstüne giden dolu dolu bir paket var karşımızda ve pekâlâ oyunu açıp yeniden oynattırıyor bayıla bayıla. Siz de benim gibi Hyrule'da altına bakılmadık taş bırakmak istemiyorsanız hikâye odaklı 2. paket gelene kadar bu DLC tam dişinize göre.

6

SON KARAR

45 bölümlük yeni kısım paketin en etli parçası olsa da özellikle zor modda oyuna baştan başlamak da oldukça heyecanlı bir seçenek.

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Nintendo **DAĞITIM:** Nintendo **DİJİTAL İNDİRME:** 20 dolar (Expansion Pass, Nintendo e-shop) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-116-master

GUILTY GEAR XRD REV R2

win ps3 ps4 DLC

Harika oyuna basit bir güncelleme

VOLKAN TURAN

Şimdi sizlere sıfırdan *GG Xrd*'ın ne kadar iyi bir dövüş oyunu olduğunu anlatmak isterdim ama gördüğünüz gibi yerim dar; bu nedenle az ama öz gideceğim. Eğer henüz *GG Xrd* ile tanışmamış bir dövüş oyunu severseniz, bu belaya mutlaka bulaşın diyorum çünkü şu anda piyasadaki aktif en iyi dövüş oyunudur. *GG Xrd REV1* sahiplerini ilgilendiren şeyse; *REV2*'nin, zaten harika olan bir oyunu ne kadar ileri taşıyabildiği.

Konu bu tip DLC paketleri olunca ben genelde ana oyunun iyi veya kötülüğüne değil o DLC'nin ücretini çıkarıp çıkaramadığına bakarım. *REV2*, *REV1*'in daha iyi versiyonu değil, biraz daha genişlemiş hali diyebiliriz. Eğer *REV1*'e sahipseniz zaten cüzi bir ücret karşılığında oyunu *REV2* yapabiliyorsunuz.

Eğer bu ilk *GG Xrd* deneyiminiz olacaksa da neredeyse tam sürüm fiyatına en güncel *Xrd* oyununu alabiliyorsunuz. Paketin içeriğine iki yeni karakter var. Yeni karakterlerden Answer bir ninja sekreter. Elinde her daim bir telefon var. Açıkçası pek sevmedim. İkinci karakterse Baiken oluyor. *GG* serisini takip eden Baiken'i mutlaka bilir. *REV2*'de ise tam şov adamı olmuş, hızlı ellerde son derece tehlikeli.

Bu arada, eğer *REV2*'yi tek başına alırsanız *REV1*'deki üç DLC karakteri ücretsiz gelecek ama *REV1*'i yükseltirseniz bu DLC'ler gelmeyecek, tek tek açmanız gerek. Bu açıkçası biraz açgözlülük olmuş. Kimse *REV2* varken *REV1* almayacağına göre *REV2*'yi her şartta son haliyle satmak Arc System Works'ü batırmazdı.

Karakterlerin dışında hikâye modu biraz daha devam ediyor. Belli ki hikâye *REV2* sonrası da devam edecek. Onun dışında bazı modlar güncellenmiş, makyajjlanmış; örneğin tutorial modu. Karakterlereyse ciddi dokunuşlar yapılmamış ama eski kombonuz çalışmazsa da sürpriz olmasın.

GG Xrd ailesine dalacak olanlar için *REV2* şart bir güncelleme ama *REV1*'de keyfi yerinde olanlar iki karakter için ortam değiştirmek ister mi, bunun cevabı şüpheli. Belki de bir indirim beklersiniz?

6

SON KARAR

Aynı oyunu tekrar ve tekrar satmak bir yere kadar mantıklı, bir yerden sonraysa güncellemelerin ücretsiz veya çok ucuz verilmesi şart.



Zaten 3-5 kişilik oyuncu topluluğunu bölmek iyi bir fikir gibi değil sanki ama...

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Arc System Works **DAĞITIM:** Arc System Works **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Steam), 51 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** guilty-gear.wikia.com

TÜR: RYO **YAPIM:** Red Hook Studios **DAĞITIM:** Red Hook Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-crimson



Avluya davet arıyorsanız adamınız Gatekeeper. Kaçmasına izin vermeden kafasına kafasına vurun.





NOTU: 8+

Öyle şeylerle karşılaşacaksınız ki bu timsahımsı yaratık yanlarında çok şeker kalacak.



DARKEST DUNGEON THE CRIMSON COURT

Biri bize Buffy'yi çağırsın. Çok ciddi bir vampir problemimiz var.

CAN ARABACI

Darkest Dungeon çok garip bir oyun. Erken erişime girdiğinden beri uzun uzun oynamaktan bıkmadım kendisini; ancak sıklıkla sevgi-nefret çizgisi üzerinde gidip geliyor gönlümdeki yeri. Radiant güncellemesi geldiğinde de oturup tekrar zindanlara dalma konusunda direnebilmiştim lakin *The Crimson Court*'un çağrısı karşı konulmazdı. Kendimi yine o meşum konağa giden patikada, haydutlara karşı savaşırken buldum.

The Crimson Court oldukça kallavi bir güncelleme çekiyor asıl oyuna. Aile yadigârı konağımızda cins yaratıklar ve kabuslardan fırlamış canavarlar yetmiyormuş gibi direkt kan emicilerle dolu avlunun kapıları açılıveriyor bir anda. Burası oyunun çok sevimli bir şekilde "Kısa ya, 1. seviye karakterlerle bitiriverirsin" diye gaz verdiği yepyeni bir bölge. Ancak oyunun size ne dediğine aldanmayın ve biraz hazırlık yapmadan daha en başta girmeye kalkmayın. Cidden. Ben oyuna baştan başlamak zorunda kaldım o lafa kandığım için. Zaten bir kere girip de ilk bölgeyi tamamladınız mı barajın kapılarını açmış oluyorsunuz; türlü türlü vampir, çeşit çeşit kan emici bütün zindanlarda fink atmaya başlıyor. Avlunun asıl bölümlerinin de maşallahı var zaten; boss bölümlerinin oda sayısı 100'ü buluyordur herhalde. Tahmin edeceğiniz gibi o 100 odayı tek seferde aşmak mümkün değil. O yüzden en azından bize acımışlar; rastgele olmayan ve istediğimiz zaman kaldığımız yerden devam edebildiğimiz bir yapı kurmuşlar; tıpkı *The Darkest Dungeon* bölümünde olduğu gibi. Ha, tabii davetiyeniz yoksa arada bir de Gatekeeper bulup öldürerek davetiyesine el koymanız gerekebiliyor (ki hızlı olmanızı tavsiye ederim, kaçıyorlar bir süre sonra). O da yetmediyse kan emicilerden vebayı kaptığınızda (ki emin olun kapacaksınız) başınızda yeterince dert yokmuş gibi bir damla kan için yanındakinin bacağını ısıracak mini mini vampirleriniz olacak. Arada bir grubunuzdaki vampirleri avlamaya çalışacak fanatiklerle de karşılaşacaksınız... Tam o bildiğiniz *Darkest Dungeon* formülü aynen devam ediyor yani. Çok şenlikli.

TEDAVİSİ YOK MU BUNUN?

Çok geçmeden Crimson Curse gözünüz gibi baktığınız kahramanlarınıza yayılacak. Onlar kan için kıvrandıkları zaman susuzluklarını nadir düşen kan şişeleriyle geçici olarak bastırmak mümkün. Ancak temelli bir çözüm istiyorsanız Crimson Court'taki asıl "büyük" boss'ları yenmeniz gerekiyor. Her boss'u yendiğinizde lanet bozuluyor ancak tekrar yayılma riski de mevcut. Boss'ların tamamını yenmeyi başarırsanız Sanitarium'dan tedavi seçeneği açılıyor en azından.

Bu şenlikte hiç olmazsa bize Flagellant isimli yeni sınıf eşlik ediyor. Mazoşistin önde gideni olan bu arkadaşlar kendilerini sıkça kırbaçlamanın yanında grubunuzdakilerin kanama ve hastalık etkilerini de kendi üzerine alarak bunu yarara çevirebiliyorlar. Aynı zamanda %50 canın altındayken kendilerini iyileştirme, düşmanın üzerine güçlü kanama efektleri koyma gibi faydaları da var. Avlunun kan kusturan düşmanlarına karşı grubunuza almaktan çekinmeyin kesinlikle.

Yerim dar olduğu için özellikle ana başlıklara yoğunlaşıyorum; zira ufak tefek değişikliklere girecek olursak hiç çıkamayız. Eh, bu durumda konağımızın olduğu arazideki yeni semtlerden bahsetmeden geçmek ayıp olur. Bu semtlerde çeşit çeşit yeni binalar mevcut. Bu binaları yapmak için de planlara ve yüklü miktarda hammaddeye ihtiyaç duyuyorsunuz. Ancak bir kere yaptınız mı sağladıkları yararlar hiç de öyle az buz değil. Mesela her hafta elinizdeki paranın %5'ini faiz olarak kazandıran banka ya da karanlıkta loot run yapmanıza gerek kalmadan loot bulma şansınızı meşale ışığında arttıran haritacı binaları inşa edebiliyorsunuz. Bu tarz genel yararlar sağlayan binaların yanında sınıflara özel bonuslar sağlayanlar da mevcut.

Özetleyecek olursam *The Crimson Court* size *Darkest Dungeon*'ın sunduğu her şeyin biraz daha fazlasını sunan bir ek paket. Eğer çizginin nefret kısmındaysanız size oyunu sevmeniz için yeni bir neden vermiyor; ancak oyunla ilişkiniz benimki gibi dalgalıysa yeni eklenen her şeye bayılacaksınız.

RENOWNED EXPLORERS INTERNATIONAL SOCIETY

Şöhretli kâşifler derneğinin düzenlediği geziler



Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Geçen ay mesaj gönderen Özgür Seyyah ve Göktay Kan arkadaşlarımıza çok teşekkürler. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere, bol gölgeli ve serin oyunlar.

İnsanın içindeki en güçlü temel duygulardan birisi merak. İlgi alanıma giren konuları ve olumlu baktığım temaları işleyen bir oyun gördüğümde merak edip önce ana özelliklerine, sonra kısa da olsa oynanış videolarına bakıyorum. Bu ayki köşemizin konuğu *Renowned Explorers: International Society* de, kulakları çınlasın, iyi oyuncu, eski dost "Blaxis" Sinan Akkol'un istek listesinde gördüğümde dikkatimi çekmişti yaklaşık 2 yıl önce. Çizgi film tarzı grafiklerini, sıra tabanlı ve çizgi roman havasında dövüşlerini, tabii unutulmaz bilim kurgu klasiği "80 Günde Devri Âlem" temalı öyküsünü beğeneceğimi az çok tahmin ederek, oynanabilirlik ve özellikle tekrar oynanış durumunu merak etmiştim.

GEZGİNLER ARASI BARIŞÇIL REKABET

Beğenme konusunda yanılmadığımı söyleyebilirim, 10 saatlik ilk oyun süremin üzerine bir de iki adet DLC'yi ekleyince 29 saat boyunca eğlenceli vakit geçirdim sevimli renkli dünya haritasında. Kaptan ve iki tayfadan oluşan üç kişilik mürettebatımızı (takım) oluşturarak ilk adımını atıyoruz keşif serüvenimizin. Biliminsanı, izci, dövüşçü ve konuşmacı şeklinde dört sınıfa ayrılan bu arkadaşlardan, en başta her sınıftan sadece bir kişi kaptan seçilmek üzere açık. Her kaptanın ayrı bir gücü var, daha çok altın kazandıran veya bilim teknoloji araştırmalarını hızlandıran gibi. İzcilerden, örneğin Antalyalı Hatice Ataman'ı kaptan yapmadan önce, ekip üyesi olarak 2 - 3 gezi tamamlamanız gerekli, tekrar oynamayı özendiren bir mantık. Sıra tabanlı dövüşlerse insan gibi konuşan barışçı, alaycı - tahrik eden kurnaz ve pata küte girişen (sabırsız)şeklinde üç ana şekilde gerçekleşiyor. Hangisini seçeceğinize göre tutumunuz değişiyor ve karşı tarafın tutumuna göre, avantajlı veya cezalı durumda oluyorsunuz. Karşı taraf alaycı - provokatör davranıyorsa barış - dostluk eli uzatmak, onları yumuşatıp sizi güçlendiriyor. Pata küte girişenlerse barışçıları afallatıp üstünlük kuruyor. Basit taş - makas - kâğıt sistemi anlayacağınız. Ekip üyelerinizin dövüş - konuşma yetenekleri, savunma ve hücum güçleri vd. ise tam kıvamı tutturulmuş bir ayrıntı düzeyinde .

Toplam 5 seviye boyunca dövüş - konuşma yeteneğine ilave güçleri veya haritada çıkan kültürel - teknik - dayanıklılık - çeviklik gibi mini sınavları geçmeye yarayan, örneğin "Sporcu - Güreşçi, kürekçi" ya da "Diplomat - Nezaket, gelenekler" gibi mesleki beceriler seçiyorsunuz. Bahsettiğim ilave güç ve mesleki beceriler, keşif gezilerinde kazandığımız altın ve prestij miktarıyla satın aldığımız yardımcı destek elemanları ve alet edevat aracılığıyla da elde ediliyor, güçlendiriliyor da. Afrika'da balta girmemiş Mali, Karayipler'de bir ada, İskoçya tepeleri, Çin'de gizemli tapınak şeklinde dağılmış 15 keşif haritasında dövüşler ve çarkıfelek yarışması benzeri dönen şans tekerleği mini oyunlarından oluşan sınavlar, iki - üç cümlelik diyalog ve öykü pencerelerinin ardından tamamladığınız keşif gezileri sonrası, kimin hangi özelliğini güçlendireyim diye düşünüyorsunuz bir süre.

Terlemek ve zorlu keşif gezileri isterseniz, tek kayıt hakkı veren, macera modunun zor seviyesini bir deneyim derim. Yazıyı noktalamakta geç kalmadan uzaklaşayım ben de.



Goril / maymun grubuna dostça zeytin dalı uzatmak işe yarıyor bazen.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Abbey Games **DAĞITIM:** Abbey Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-118-renowne

8

SON KARAR

Ayrıntı ve zorluk düzeyi iyi tutturulmuş, şans verilmeyi hak eden, başarılı bir macera - strateji - RYO karışımı.

80'LERDEN GELEN ADAM

Üç bölümlük bir mini dizi izledim bu ay. "80 Günde Devri Âlem", Jules Verne klasiği romandan uyarlama, Pierce Brosnan başrolde. Eski teknoloji ve dönemin olanaklarıyla, hareketli, renkli bir dünya turu muhabbeti, kaçırmayın derim.



OYNUYORUM

1. Planet Coaster (PC)
2. Overwatch (PC)
3. Rock God Tycoon (PC)
4. Guitar Hero Live (PS4)
5. Infra (PC)

BEKLİYORUM

1. Detroit: BEcome Human (PS4)
2. Riot: Civil Unrest (PC)
3. NBA 2K18 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. Destiny 2

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BÜYÜK OYUN YAPIMCILARI HADİ NEYSE DE BAĞIMSIZLARI HİÇ ANLAYAMIYORUZ. HAZIR AZ OYUN VARKEN ÇIKINCA SES GETİRMEK DAHA KOLAY DEĞİL Mİ? FIRSATI DEĞERLENDİRSENİZE! HAYIR BİLDİĞİNİZ BİR ŞEY VARSA SÖYLEYİN, YAZ DÖNEMİ BİZ DE DÜKKÂNI KAPATALIM.

FPS (First Person Shooter)

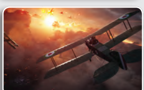


RISING STORM 2: VIETNAM
PC

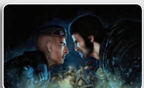
Aşmış grafikler, uçup gitmiş kişiselleştirme seçenekleri, sayısız oyun modu vs. arıyorsanız doğru adres değil Rising Storm 2: Vietnam. Ama ne Call of Duty seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon olan dengeli oynanışı sayesinde sayısız FPS severi mest etmeyi başardı. Askeri FPS seviyorsanız kesin denenesilerden.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



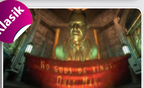
Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



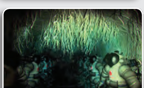
Bulletstorm: Full Clip Ed.
PC, PS4, X-One
Birkaç yıl önce çıkan halinin daha iyi grafiklisi, aksiyonu tam gaz veriyor. Duke ile oynamak da cabası.



Prey
PC, PS4, X-One
Dishonored'ları yapan Arkane Studios bu kez çok farklı ama yine şahane bir oyuna imza atmış.



Bioshock: Remastered
PC, PS4, X-One
Okyanusun derinliklerinde, mahvolmuş bir ütopyada sanat ve bilimin lanetini solumak için ilk adresiniz olmalı.



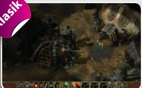
Narcosis
PC, Vive, Rift
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)

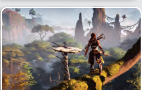


PERSONA 5
PS4, PS3

Bu sayfaları Ömer'e bıraksak alttaki listenin tamamı P5 olacaktı, öyle düşünün. Her yanından içerik fışkıran en çizgisel ve özgürlükçü oyun serisi Persona'nın son halkası da öncekiler gibi çok klas ve müthiş eğlenceli olmuş. Elinizde koca bir yıl ve 100 saati aşan oyun süresi varken gerçek dünyaya dönmek istemeyeceksiniz!



Planescape: Torment - Enhanced Ed.
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!



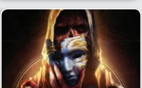
Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!



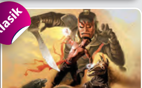
The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.



Mass Effect: Andromeda
PC, PS4, X-One
Kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun!? Sorunları da bayağı rötuşlandı bu arada.



Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.



Jade Empire
PC, Xbox
Nispeten kısa da olsa BioWare'in en farklı ve en güzel oyunlarından biri olmayı sürdürüyor.

AKSİYON

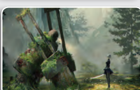


GET EVEN
PC, PS4, X-ONE

FPS sayıp saymamak konusunda bile kararsız kalıp türünü aksiyon / macera ve FPS karışımı kabul ettik, öyle kendine özgü bir yapım Get Even. Başlangıcını zirveyle yapıp sonuna kadar diken üzerinde tutmayı, bir şeyleri merak ettirmeyi ve şaşırtmayı başaran bu yapım şüphesiz yılın sürprizlerinden oldu bizim için.



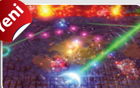
Everspace
PC, Vive, Rift
Uzay gemili aksiyon seviyorsanız muhakkak göz atmanız gereken bir oyun. Harika VR desteği de cabası.



NieR: Automata
PC, PS4, X-One
Her yandan zihin açan gariplikleri fırladığı, her oyuncunun denemesi gereken inanılmaz bir deneyim.



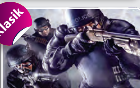
Injustice 2
PS4, X-One
Taş gibi hikâye, taş gibi dövüş sistemi. Konuşarak çözülemeyecek her şey için.



Nex Machina
PC, PS4
Arcade shooter türünün gayet iyi, modern bir örneğini oynamak isterseniz uzağa bakmayın.



Tekken 7
PC, PS4, X-One
Efsane serinin sonunda PC oyuncularıyla buluşması muhteşem şekilde oldu.



SWAT 4
PC
Rainbow Six'ten önce takım bazlı operasyon oyunu denince SWAT gelirdi akla. Ah bir devamı gelse...

Çok severek oynadığı oyunu bitirmekle bitirmemek arasında kalır ya insan... Hangi taraftasın sen?

1. *Ben eğer mümkünse oyunun içinde veda turları atmaya, belli başlı yerleri yeniden gezmeye harcıyorum vaktimi, üzüyor tabii. - EREN E.*
2. *Her seferinde bir hüzün oluyor ya. O yüzden DVO'lara geçeceğim, bitmiyorlar. Ehehe. - SABRİ*
3. *Eğer oyundan çok keyif aldıysam hüzün duygusu daha ağır basıyor. Sanki sevdiğim birini bir daha göremeyecekmişim gibi... - EMRE S.*
4. *Persona 5 sonrası depresyonu daha yeni yeni atıyorum üzerimden desem? - CAN*
5. *Ben oyun bitince üzülenlerdenim yaa. O yüzden son görevden önce bıraktığım çok sayıda oyun olmuştur, buradan itiraf edeyim. - ESER*

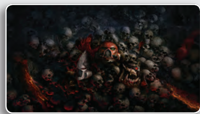
Hangi oyun stüdyosunu kafanda Charlie'nin çikolata fabrikası gibi kuruyorsun? Ah bir gitsem diyorsun?

1. *Kesinlikle Double Fine! Bence Tim Schafer ofise her gün elinde bir kutu donut ile gidiyordur :) - ESER*
2. *Nintendo'ya gidip Miyamoto San'la oyun oynayasım var. - M. İHSAN*
3. *Ben From Software'in ilginç bir yer olduğunu düşünmekteyim, adamlar o karanlığı nasıl yansıtıyorlar oyunlarına görmek isterdim. - EREN E.*
4. *Blizzard tabii ki! Adım gibi eminim şu an orada çalışanlar koridorda kılıçlarla 5v5 yapıyor. - BARAN*
5. *Bioware derdim. Havasında, suyunda ne var da bu karakterler ve olay örgüleri ortaya çıkıyor acaba? - MERVE*

Kafandaki deli sorulara cevaplar bulduğun, herkes oynasa dünya başka bir yer olurdu dediğin bir oyun var mı?

1. *Eğer herkes günde 1 saat Cities Skylines oynasaydı dünyadaki hiçbir büyük şehirde ne altyapı ne de ulaşım sorunu kalırdı. Net. - TARIK*
2. *Final Fantasy VIII diyeceğim. Kahramanların bu kadar kusurlu ve gerçekçi olup aynı zamanda muazzam ilerleme göstermesi... - MERVE*
3. *Persona 5 oynasın herkes, insanların ne kadar pis olduğunu görsünler. - SABRİ*
4. *Metal Gear Solid 2'nin finalini herkes irdelese bambaşka bir dünyada yaşıyor olabilirdik. - EMRE S.*
5. *TES IV: Shivering Isles. Herkes herkese peynir verse evrendeki sorunların çoğu çözülür. - ONUR*

STRATEJİ



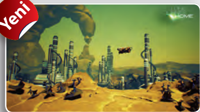
Warhammer 40,000: DoW III
PC
Köküne kadar klasik bir RTS değil ama saf MOBA'ya da kaymamış, kendi dengesini çok iyi yakalamış bir strateji DoW III.



Endless Space 2
PC
Derinlik ile kolay oynanabilirlik arasındaki dengeyi tam tutturmuş. En tercih edilesi 4x uzay stratejilerinden.



Steel Division: Normandy 44
PC
Stratejik yeteneklerinizi ciddi anlamda zorlayacak ancak sizi harika oynanışıyla ödüllendirecek.



The Long Journey Home
PC
Komşu galaksiden eve dönüş yolculuğu pek öyle sorunsuz değil ama uzun yol hikâyeleri hep güzeldir.



Galactic Civilizations II
PC
Genişleme paketleriyle yıllar boyunca o kadar büyüdü ki var olan en kompleks stratejilerden biri desek yalan olmaz.

DVO & ONLINE

World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

Diablo III
PC, Mac, PS4, X-One
Necromancer DLC'si ile geri dönmek için geçerli bir sebep de kazandığımıza göre, oyunu yeniden indirmenin vakti gelmiştir.

Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PuB, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.

Dofus
PC
2005'te çıkan Flash tabanlı Fransız DVO'su Dofus'un her yıl milyonlarca yeni oyuncu kazandığını biliyor muydunuz?

YARIŞ & SİM & SPOR



Dirt 4
PC, PS4, X-One
Eğer ağır ve ciddi bir ralli simülasyonu değil de daha erişilebilir bir ralli oyunu arıyorsanız Dirt 4 sizi mest edecek.



Mario Kart 8 Deluxe
Switch
Arkadaşlık bozma simülasyonu Switch'te bir seviye daha atlamış. Sadece daha iyi görselliği değil, bir sürü ek içeriği de var.



Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!



Pro Cycling Manager 2017
PC
Asırlar süren o bisiklet yarışlarında ne kadar çok şeye dikkat edilmesi gerektiğini görünce epey şaşırabilirsiniz.



Formula Fusion
PC
Konsolu olmadığı için Wipeout'u oynayamayanların üzülmesine gerek kalmadı. Kapı gibi alternatifi var artık.

AYIN ALTIN OYUNLARI



GET EVEN

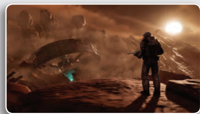
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Dev bir hayatta kalma oyununun erken erişimden çıkışına şahit olacağız Temmuz'da. Mucize gibi bir şey gerçekleşiyor yani.

AĞUSTOS'17	
The Long Dark	1 Ağustos
Ark: Survival Evolved	8 Ağustos
Batman: TTS - The Enemy Within	8 Ağustos
Hellblade: Senua's Sacrifice	8 Ağustos
Lawbreakers	8 Ağustos
Sudden Strike 4	11 Ağustos
Starcraft Remastered	14 Ağustos
Observer	15 Ağustos
Uncharted: The Lost Legacy	23 Ağustos
F1 2017	25 Ağustos
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy	25 Ağustos
Absolver	29 Ağustos
Mario + Rabbids Kingdom Battle	29 Ağustos
XCOM 2: War of the Chosen	29 Ağustos
Life is Strange: Before the Storm - Ep.1	31 Ağustos
Eylül '17	
Knack 2	5 Eylül
Destiny 2	6 Eylül
Pro Evolution Soccer 2018	12 Eylül
Divinity: Original Sin II	14 Eylül
Dishonored: Death of the Outsider	15 Eylül
Marvel vs. Capcom Infinite	19 Eylül



SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Super Hot VR
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.



Star Trek: Bridge Crew
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

MACERA & BULMACA

Yeni

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy
PS4
Crash'in geri dönmesini isteyen ne kadar fazla insan varmış da bilmiyormuşuz. Eh, dönüşü böyle olacaktıysa geç bile kalmış!

Hollow Knight
PC
Tatlılıktan kırılan tasarımları sizi aldatmasın, adeta minik bir Dark Souls olan bu başarılı Kickstarter oyunu ölümüne zor ve ölümüne zevkli!

Yeni

The End is Nigh
PC
Super Meat Boy'u zorluğuyla sevdiyseniz, aynı zihnin ürünü olan The End is Nigh'ı da zorluğuna rağmen seveceğiniz garantilidir.

Conarium
PC
Lovecraft edebiyatını muhteşem yansıtmasıyla, yoğun atmosferiyle, yapılmış en başarılı yerli oyunlardan bir tanesi.

Zelda: Breath of the Wild
Switch, Wii U
Açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getirmesi, mükemmel fizik motoru ve harika grafikleriyle BotW gerçek anlamda konsol aldırıyor.

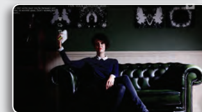
BİR GARİP OYUN



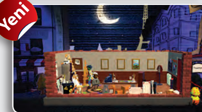
That's You
PS4
Konsolu yalnızca baharat olarak kullanan, aslında cep telefonlarınızla oynadığınız bir parti oyunu için epey zevkli bir deneyim That's You.



Kindergarten
PC, Mac
Ana okullarının ne kadar tehlikeli yerler olabileceğini hiç düşünmemiştiniz değil mi? Artık düşünebilirsiniz.



The Infectius Madness of Doctor Dekker
PC
Psikolog olmanın ne kadar zor olduğunu ilk elden deneyimleme şansı artık elimizde.



Passpartout: The Starving Artist
PC
"Bana ressamlığın oyununu yapabilir misin Abidin?" diye sormuşlar, Flamebait Games'de "oluur" demiş.



Everything
PC, PS4
HER ŞEY olabildiğiniz bir oyundan bahsediyoruz desek ne ifade eder? Hiçbir şey mi? Güzel, onu da oluyoruz çünkü.

EREN ERYÜREKLİ

BOERUE'YE NE OLDU?

Bir projenin anatomisi

Bu ay sizlerle güzel ve umut vadeden bir Kickstarter projesini masaya yatıracağız. Olabildiğince tarafsız olup endüstri içindeki kendi deneyimlerimden de yola çıkarak doğruları yanlışları anlatmaya çalışacağım. Buyurun Boerue'nün öyküsüne.

Boerue (veya Börü) İstanbul çıkışlı MayAna Creatives'in geliştirdiği bir 2D animasyon serisi ve şamanik öğelerle süslü epik bir öykü anlatacak. Yoğun *Avatar: The Last Airbender* çağrışımlarını bir kenara bırakırsak konsept çizimlerden ve öykü akışından benim anladığım ekip kendi kültürümüzdeki fantastik öğeleri güncel ve insanlara cazip gelecek bir formatta sunmaya çalışıyor. Bu formatın içeriğine daha önceki serilerden Cille de giriyor, Ben 10 de. Hatta Pokémon'dan bile öğeler görebiliriz seri hayata geçerse. Hayata geçerse diyorum zira her ne kadar Kickstarter hedefini tutturmuş olsa da ekip bir türlü işin etli kısmı olan animasyon yapımına geçebilmiş değil açıklamalarından anladığım kadarıyla. Hatta o kadar geciktiler ki insanlar artık kandırıldığını düşünmeye, projeyi raporlamaya başladı Kickstarter'da. Şöyle kabaca bir hesap yapalım; diyelim ki ayda minimum 2000 TL'ye 10 kişilik bir ekiple çalışıyorsunuz, bir animasyon serisi yapmayı tasarlıyorsunuz. Sırf bu tasarlama işi 3-4 ay sürecektir, 10 bölümü de yapması yaklaşık 7-8 ay sürse desek sizin ihtiyacınız olan para giderlerle birlikte 500,000 TL'yi bulacak, hatta aşacaktır. Börü'nün proje hedefi olan 86,000$'ı ucu ucuna geçtiğini yani şu anki kurla 300,000 küsur lira toparladığını biliyoruz. Yani yetmiyor. Bu noktada sponsorlar devreye giriyor ve eksiği kapatacak gibi görünüyorlar. Tam da o sıralarda Türkiye'de PayPal kapanıyor ve ekip kampanya paralarının çoğunu toplayamadan üstüne bir de siyasal, politik iklimin dengesizliği eklenince destekler de bir bir ortadan kalkıyor. Tüm bu talihsizlikler için ekibe suç bulacak değiliz tabii ki, lakin hesapların doğru yapılmadığı ve bir yedek planları olmadığı da açık.

İnsanların projeyi raporlamaya başlaması, kandırıldıklarını hissetmesi boşuna değil. 2016 yılında hemen hemen her ay güncelleme yazıları paylaşan şirket 2017'ye geldiğimizde 5 aylık suskunluğun ardından bir yazı paylaşarak proje hakkında bilgi verdi. Mazeretleri bence yeterince geçerli olmakla birlikte projenin iyi yönetilemediğini açıklayan aklı başında pek çok yorum da mevcuttu internette. Eleştirilerden en büyüğü söz verilen hediyelerin yollanamaması, e-maillerin cevaplanmaması ve projenin bir ayağının çukurda olduğunun çok geç haber verilmesiydi. Bu iyi yönetilememe hadisesi halen daha devam ediyor gibi gözüküyor zira 4 Mayıs'tan bu yana yeni bir güncelleme göremedik seriden. Animasyonlara geçildi mi, konsept çalışmaları bitti mi bunlar hakkında net bilgilerimiz yok. İnsanların istedikleri bilgi şu; "Arkadaş siz projeyi yapacak mısınız, bırakacak mısınız?" Bunun yanıtı şimdilik belli değil. MayAna Creatives ekibi eminim ki projeyi gerçekleştirmek, bu özgün hikâyeyi insanlarla buluşturmak istemekteler. Lakin projeye destek verenler hiç değilse bir bölümün belli bir kısmını görmek, serinin neye benzeyeceğini anlamak istiyor. Bir şey göremedikleri sürece de güvenleri azalıyor doğal olarak. Gördüğünüz gibi animasyon serisi yapmak hiç kolay bir iş değil, bunu arkanızda sağlam maddi destek olmadan gerçekleştirmek de zor. Börü ekibi talihsizliklerle karşılaşmış olsa da bu krizi düzgün yönetemediği de aşikâr. Dolayısıyla bir projeyi gerçekleştirmek için yalnızca tutku ve işi bilmek yetmez, sürdürülebilirlik de hayatidir ve işin gerçekleşme veya patlama ihtimallerini belirler.

Ben kendilerine yaşadıkları tüm talihsizlikler için geçmiş olsun diyor ve yine de Börü'yü görme umudumu koruyorum. Yok devam edemeyeceklerse de insanlara bunu tez zamanda açıklamaları hem kredilerini daha da düşürmez hem de kendilerini verdikleri sözün altında ezilmekten ve psikolojik ağırlıktan kurtarır.

ZOMBİLER
YETİM KALDI!

Modern zombi filmlerinin mucidi ve usta bağımsız sinemacı George A. Romero'yu 16 Temmuz'da kanserden kaybettik. Çoğu kişinin basit korku eğlenceliği olarak gördüğü zombi türünü insanlığın çeşitli hallerini ve kapitalizmi eleştiri aracı olarak kullanan Romero sayesinde tür gelişmiş ve bugünkü haline evrilmişti. Yani o olmasaydı ne The Walking Dead izlerdik ne de zombiler alt kültürün bu kadar önemli bir parçası haline gelirdi. Özellikle Dawn of the Dead bugün kült bir klasik olarak anılmakta ve tüketim toplumuna yaptığı eleştiriler halen geçerliliğini koruyor. Zombilerin de bizim de başımız sağ olsun.



READY PLAYER ONE'IN FRAGMANINDAKİ POPÜLER KÜLTÜR REFERANSLARINI SAYABİLDİNİZ Mİ?



MARVEL
SİNEMATİK EVRENİ GENİŞLİYOR

Geçtiğimiz Comic-Con bir hayli yoğundu Marvel filmleri açısından. Sinematik Evren'in tam 5 filmi için görseller ve fragmanlar paylaşıldı, konsept çizimler gösterildi. Bize en yakın Thor: Ragnarok'un yeni fragmanı da ilki gibi beğenildi ve filmin yaklaşık 1 saat 40 dakika süreceği açıklandı. Film anlatımda hız kesmeyecek yani. Black Panther için yeni bir poster yayınlanırken kapalı kapılar ardında gösterilen kısımların izleyenleri hayran bıraktığı söyleniyor. Önümüzdeki yıl Mayıs ayında vizyona girecek Avengers: Infinity War için harika posterler ve kaçak göçek izlediğimiz kadarıyla harika bir fragman yayınlandı. Film Marvel'ın şimdiye kadarki en büyük bütçeli yapımı olacak. Ant Man and the Wasp cephesiyse oyuncu duyurularıyla heyecan yarattı, Michelle Pfeiffer ve Laurence Fishburne'ü kadrosuna katan yapım ilk filmden daha iddialı olacak gibi. Son olarak Captain Marvel hakkında paylaşılan bilgiler filmin 90'larda geçeceğini ve Skrull, Kree savaşına odaklanacağını belirtti. Hatta bu filmde iki gözü de sağlam olan bir Nick Fury görecekmişiz.



YENİ DOKTOR BELLİ OLDU!

Uzun soluklu BBC serisi Doctor Who'da yeni doktorun kim olacağı gizemi nihayet çözüldü ve Jodie Whittaker tarihin ilk kadın Doktor'u oldu. 13. doktorun açıklanışıyla internet şöyle bir sallandı, silkelendi ve kendine gelemedi. Tatsız ve ayrımcı yorumlar ortalığa saçılırken pek çok kişi de bu yeni Doktor'u desteklediğini belirtti. Steven Moffat'ın 2005'ten beri başarıyla sürdürdüğü seri yeni Doktor'uyla beraber Chris Chibnall'a emanet ve 2018'de TV'lerde boy gösterecek. Merakla bekliyoruz yeni Doktor'umuzu.



KUŞADASI GENÇLİK FESTİVALİ SAĞLAM GEÇTİ

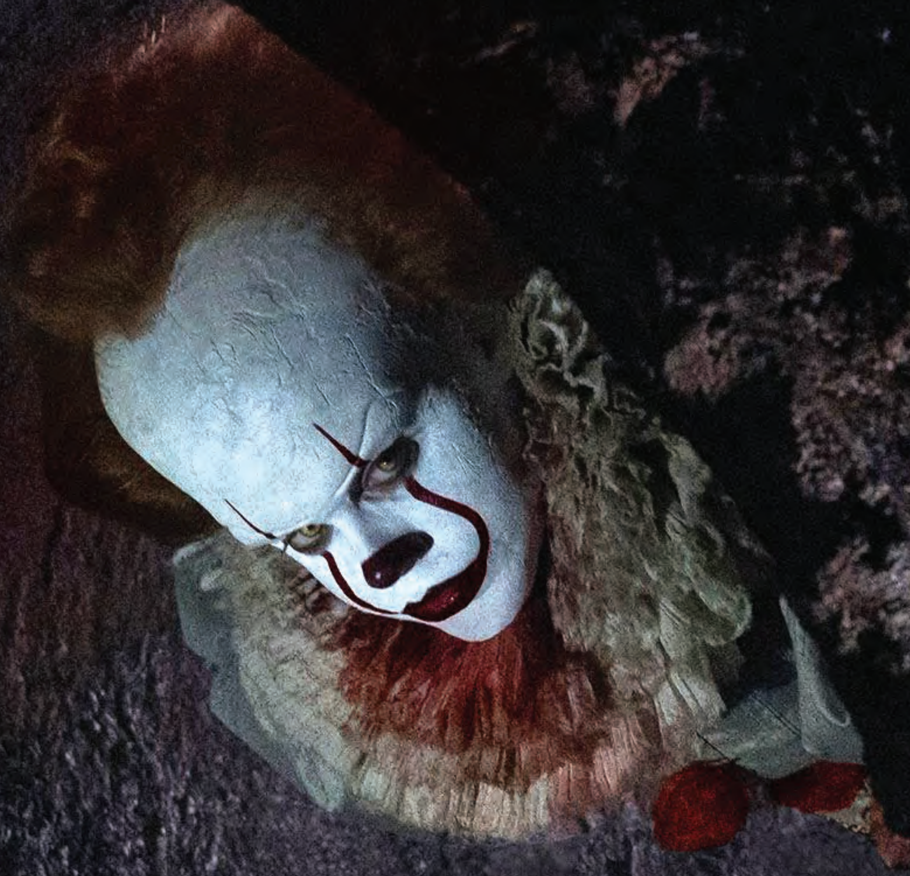
Kuşadası'nın bir festivale ev sahipliği yapabilecek ender yerlerden biri olduğunu düşünüyorum. KGF 2017 bu yıl 30'un üstünde sanatçı ve 5 günde 100 bin katılımcı ile büyük bir organizasyona imza attı. Seksendört, Flört, Adamlar, Pilli Bebek gibi dinlemediğim grupların çok beğendiğim performanslarıyla mutlu oldum. Enerjisiyle herkesi etkileyen MFÖ ile her zaman genç kalan Moğollar'ın konserleri ayrı bir güzeldi. Karamsarlığı ve karizmasıyla özel performans ödülümü ise Cem Adrian'a veriyorum. Müzik hayatı boyunca kendisine ilk defa "gitme" diye seslenildiğini belirten Selda Bağcan ve beraber sahne aldığı Boom Pam'le birlikte hem eğlendik hem de hüzünlendik. Ancak, herkesten öte ev sahibi sayılabilecek bir Hayko Cepkin performansı vardı ki herkesi hipnotize etmeyi başardı. Seneye (yine) bekleriz! ■ ARES



ESER GÜVEN

YENİ NESİL DE PALYAÇO KORKUSUNU TATMALI

STEPHEN KING'S IT





Stephen King'in en önemli eserlerinden biri olan O'yu okuduğumda 9 yaşındaydım. Tabii o zamanlar Altın Kitaplar'ın 1200 sayfalık romanı kesip kuşa çevirdikten sonra 400 sayfa olarak yayımladığını bilmiyorduk. Buna rağmen o kadar etkileyici bir romandı ki elimden bırakamadığımı hatırlıyorum.

O'nun VHS filmini izlediğimdeyse artık ortaokuldaydım. Roman kırpılmış olsa da kitaptaki bazı sahneleri bu kadar uzun bir filmde (192 dakika) göremediğime şaşırmıştım, özellikle sonlarda O ile yüzleştikleri tünel kısımları çok farklı gelmişti. Her zaman için kitabın daha korkutucu olduğunu düşündüm ama bu filmin de son derece başarılı oluşuna gölge düşürmüyordu. Pennywise rolünde Tim Curry bir harikaydı, Kaybedenler Kulübü sanki arkadaşlarımız gibiydi. Hallerine bazen üzüldük, bazen onlarla birlikte korktuk. İki üç senede bir filmi izlemeyi alışkanlık edindim ve hiçbirinde de sıkılmadım.



Ve şimdi bu muhteşem eser bir kez daha beyazperdeyle buluşuyor ve bu sefer ilk çevrimine göre çok daha korkutucu, çok daha karanlık olmayı vaat ediyor. Normalde 1990 tarihli film de iki bölümlük mini dizi olarak geçiyordu ama biz tek filmmiş gibi izlemiştik. Bu yeni çevrim de ilk filmin izinden gidiyor ve uzun metrajlı iki film olarak karşımıza çıkacak. Vizyona girecek olan ilk bölümün ismi "O - Bölüm 1: Kaybedenler Kulübü" ve bu filmde Maine'in Derry kasabasında yaşayan 7 çocuğun palyaço görünümünde karşılarına çıkan korkunç bir varlık tarafından terörize edilişine şahit olacağız. Büyüdüklerinde başlarına gelecek olan olaylarıysa ikinci filmde izleyeceğiz.

Pennywise rolünü bu sefer Bill Skarsgård üstlenmiş durumda ve yayınlanan fragmanları düşünürsek rolün altından başarıyla kalkacak gibi görünüyor. Filmin çocuk oyuncuları arasında en tanınanıysa Stranger Things'in Mike'ı Finn Wolfhard. Bu sefer film kitaba çok daha sadık kalacak ve ilk filmden hatırladığımız ikonik sahnelerin tümünü belki daha bile iyi biçimde bu filmde görebileceğiz. Zaten uçuşan kırmızı balonu görmek bile tüyleri diken diken etmeye yeterken filmin yönetmeni Andrés Muschietti bizi korkutmak için her şeyi yapacağa benziyor.

Romanın karanlık tonunu daha iyi yansıtacağını düşündüğüm "O" yeni nesle de palyaço korkusunun nasıl bir şey olduğunu öğretecek gibi duruyor. Stephen King'in uyarlamalarında yönetmen ve senaristlere esneklik sunduğunu ve işlerine karışmadığını biliyoruz. Muschietti de filmin geçtiği zamanı 50'lerden 80'lere taşıdıklarını ve kitapta ve 1990 tarihli filmde olmayan bazı yeni materyaller kullandıklarını söylese de kitabın büyük bir hayranı olduğunu ve "okurken hissettiklerimi hissettirecek bir film" dediğini düşünürsek beklentiyi yüksek tutmakta bir sakınca yok.





YÖNETMEN: Andrés Muschietti **OYUNCULAR:** Bill Skarsgård, Finn Wolfhard, Javier Botet, Sophia Lillis

YENİDEN ÇEKİLMEMESİ GEREKEN KING FİLMLERİ

THE SHAWSHANK REDEMPTION

1994 tarihli Esaretin Bedeli yıllardır IMDB'nin en iyi filmler listesinin 1 numarasındaki yerini koruyorsa bunun bir sebebi var. İnanılmaz güzel bir uyarlama, Tim Robbins ve Morgan Freeman'ın inanılmaz oyunculuklarıyla yeri asla doldurulamayacak bir film. Yeniden çekelim deseler olay çıkar.



THE SHINING

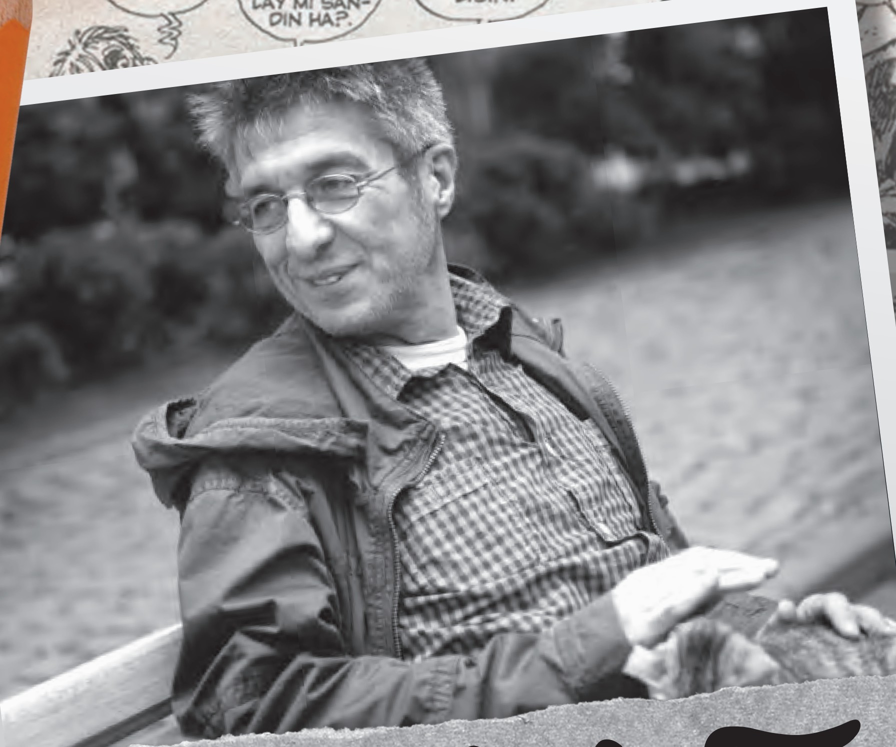
Cinnet'i hepimiz Jack Nicholson'ın o unutulmaz performansı ve birbirinden etkileyici sahneleriyle hatırlıyoruz. Nicholson rolünde bir başkasını düşünebiliyor musunuz? Dürüst olun. I ıh, olmuyor, değil mi? Olmasın da zaten.



MISERY

Ölüm Kitabı deyince akla hemen Kathy Bates (Annie) ve James Caan'ın (Paul) muhteşem performansları geliyor. Özellikle de Annie'nin yeri değişen bibloyu fark edip de elmas madeni hikâyesi anlatmaya başladığı sahne yok mu? Elli kere yeniden çekilse de o hissi yaşatması mümkün değil.





Galip Tekin

Tuhaf Hikayelerin Adamı

EMRE KARAOĞLU

22 yıl boyunca sahnelenen Bir Garip Orhan Veli isimli tek kişilik tiyatro oyununu yönetiyordu Oğuz Aral. Sanırım dekor da ona aitti. Müşfik Kenter oynuyordu Orhan Veli'yi. Reklam filmleri falan çekti bir süre Oğuz Aral. 70'lerin başında da Gırgır'ı kurdu. Pek fazla okumazdım Gırgır'ı ama Avni'yi çok severdik, bir de bazı hikâyeleri çok ağır bulurdum. Ne yalan söyleyeyim bazılarını pek anlamazdım" diyor dedem. Muhtemelen ağır bulduğu hikâyelerin içinde Galip Tekin'inkiler de yer alıyordu.

Galip Tekin, elinde bulunan, kendisinin amatör olarak nitelendirdiği karikatürlerini Oğuz Aral'a götürmeye karar veriyor. Kafasında kurduğu onlarca dünya ve karakterle derginin kapısını çalıyor ve Oğuz Aral'ın Gırgır'ında kendine şimdiki usta haline dönüşeceği bir masa kapmayı başarıyor. Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde aldığı resim eğitimine ara veren Tekin daha sonra hepimizin bildiği çizgi roman sanatçısı olma yolunda seri halde ilerlemeye başlıyor. Şu anda mizah dergilerinde çizgi romana dair ne görüyorsak bilmeliyiz ki bunu sebebi Galip Tekin. Neredeyse karikatürist olarak hiç anılmamak üzere fantastik ve bilimkurgu eserlere yöneldikten sonra ülkenin en bilinen çizgi romancılarından biri haline geliyor.

Muhalif olduğu kabak gibi ortada olan, dünyanın en çok satan 3. mizah dergisi olarak bilinen Gırgır, 12 Eylül döneminde kapısına ilk kilit vurulan yayın organlarından olmanın haklı gururunu ve diz çökmemişliğini yaşarken tüm çizerler farklı yollarda farklı mecralarda ilerlemeye başlıyor. Galip Tekin de adını bildiğimiz aklı başında her mizah dergisinde çizgi roman çizmeye devam ediyor. Bir yandan da mekân işletmeciliği, akademisyenlik gibi birçok kulvarda fark yaratıyor, hikâyelerini besliyor. Elinde büyüdüğü, yetiştiği, çizgi romancıya dönüştüğü Gırgır gibi kendisi de sistemin karşısındaydı. Hep uç hikâyeler anlatmayı seçmesinin sebeplerinden biri budur sanırım. İşkenceleri, faşizmi, katilleri yıllar boyunca çizdiğini ama olaylar başka gezegenlerde geçtiği için yasak filtresine takılamadığını söylüyordu Galip Tekin.

Aslında hep yaşadığımız şeyleri yazdı, başka diyarlarda yaşanıyormuş gibi çizdi. "Bak be ne hayatlar var"ın bilimkurgusunu anlattı okuyucuya. Kimi bu buram buram fantastik kokan hikâyeleri ondan çok sevdi, kimi de ondan anlayamadı anlatılmak isteneni. Mesela en popüler hikâyelerinden biri olan Pı'ya Mektuplar'ı. Türlü olayların yaşandığı hikâye henüz başlamadan ilk karede birtakım bilgiler verirdi Tekin. Bazen ya kendisi olurdu asıl adam ya da arada bir



arkadan geçerdi. Okuyucu bu samimiyet sahibi daveti kabul eder, etmese bile oturup bir çay içmek durumunda kaldırdı. Ama bu hikâyeler bir davetten ziyade Pınar isimli kız arkadaşınaymış, hikâyelerin içinde yer alan aşk aslında tüm karelerde, tüm taramalarda kendini anlatırmış meğer.

Severek ürettiği onca hikâyeyi bizlerle paylaştığı için içimizde bir minnet duygusuyla bırakıp gitti Galip Tekin. Şanslıyız, bunu kaçırmadık.

Bilinen Son İsteği



37 yıldır üreten, zamanın hikâyelerini zamanın ilerisinde resmetmeyi seçen, bilimkurgu ve fantastik hikayeleriyle kafa açan, sadece Türkiye değil tüm dünya çapında kaliteli işler üreten büyük bir çizgi romancıydı Galip Tekin. Verdiği bir röportajda, Höyük, Son Neoplan gibi 80 sonu 90 başı ürettiği hikâyelerini günümüze taşımayı, yeniden yorumlamayı istediğini belirtmişti. Acemi olduğu zamanlarda ürettiği işlerini günümüz gençlerine ulaştırmak istiyordu.

Kendi Tuhaf Hikayesi

Pek kimse bilmez aslıda ama aramızdan ayrılmasıyla beraber belki tekrar su yüzüne çıkmıştır bunlar. Bu hikâyeyi karikatür sevdası varken içimde duymuş, daha sonra da bir abimizden elimize geçen Galip Tekin çizimi sırasında detaylarına kavuşmuştum. Tekin, Mustafa Altıoklar'ın İstanbul Kanatlarımın Altında filminde bulunan Hezarfen'in kanatlarının tasarımını yapan isim. Bu iş teklifini aldığında Tekin'e Altıoklar soyadı pek tanıdık geliyor. Bir anı beliriyor kafasında ama bir yönetmen olarak değil, babasının bir kavga sırasında birini öldürdüğüne ve daha sonra da intihar ettiğine dair bir hikâye. Adamın Altıoklar'ın neyi olduğunu soruşturuyor ve bu adamın yönetmenin amcası olduğunu öğreniyor. Altıoklar bu olayı zaten bilerek kendisine gelmiş ve daha sonra 26 kez sarılıp öpüşmüşler. Bu dostluk geçtiğimiz yıllarda kadar da devam etti. İkili televizyon için Galip Tekin'in Tuhaf hikâyelerini 11 bölümlük bir mini dizi haline getirmişti.

Tartı

Tekin'in tüm meslektaşlarının ve takipçilerin ortak kanısı taklit edilemez bir çizgisi olduğu. Dünya çapında çizerlerle aşık atan anlatım tarzı sayesinde onlarca yabancı gazeteye röportaj vermiş, balkonlara bayrak astırmıştı.





7. SEZON

HBO



MUTLAKA İZLEYİN

EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: David Benioff, D.B. Weiss **OYUNCULAR:** Lena Headey, Emilia Clarke, Kit Harington, Sophie Turner, Maisie Williams, Peter Dinklage, Nikolaj Coster-Waldau **IMDb PUANI:** 9,5

GAME OF THRONES

Arkadaşlar üzerinize kalın bir şeyler alın

Kalplerimizi küçük bir kafes kuşuna çeviren, günümüzün Yalan Rüzgârı konumundaki Game of Thrones, sondan bir önceki sezonuyla pazartesi sendromunu bir süreliğine aklımızdan çıkarmak için geri döndü. Gerçi yokken bile gerek video derlemeleri, gerek caps'lerle hep hayatımızın bir parçası olan bir dizi için geri döndü demek pek doğru değil, sadece set ekibi dinlendi diyelim. Dizi ise hayatımızdan hiç çıkmadı. Buna hiç izin vermedik. Hiçbir çekirdek ailenin hayal edemeyeceği ihtiras örgüsünü ve altı yıldır beklediğimiz aksiyonu önümüze sermeye niyetlenen yedinci sezon kimine göre yavaş, kimine göre efsane bir şekilde başladı. Ama herkes tek bir ortak kanıda hem fikir olmuş durumda, o da dizinin artık bir klasik seviyesine yerleştiği ve oradan uzun süre inmeyi kabullenmeyeceği.

Daha sezonun başında olmamıza rağmen hepimiz geçen senenin sonlarından beri beklenti treniyle oldukça fazla seyahat ettik. Seri bitince yan dizilerle devam edebileceği duyuruları, her yeni gün hayatımıza giren John Snow, onlarca teori vs. diziyi bir an için unutturmadı bizlere. Dizinin yayın tarihini canlı olarak eriyen bir buz kütlesinden haber almak gibi birçok etkinlikle aklımızı alan gerçek stres çarkımız, bu sezon yaşanacak destansı savaşların sözünü daha önceden vermişti. Ve bu sözü de tutacak gibiler.



Açıkçası ben izlediği ilk iki bölümden gayet memnun kalanların safında yer alıyorum. Gerçi genel olarak sevmediğim bir sezonu yok dizinin. Her sezonun yeni bölümünü okuldaki ilk günümmüş gibi bir tedirginlikle izliyorum. Normalde bu sezona hayran kalanlar safında yer alan kişilerin kendini teori fırtınasından arındırmış, geriye kalan son iki sezonu en sevdiği abur cubur stoğu eşliğinde tüketmek isteyenler olduğu iddia ediliyor. Ben fiziksel olarak bu topluluğun tam zıttı durumda yer alsam da bu kanıya katılmıyor değilim. Sıkı takipçiler ya da teori tutkunları olarak bu sezon ve sonrasında karşımıza çıkma ihtimali olan her şeyi biliyoruz. Ama buna rağmen çok fazla şey istiyoruz diziden. Geçmişe bakacak olursak dizi yapması gereken her şeyi yaptı ve şu anda olması gereken ya da canı gönülden istediğimiz (mesela John ve Daenerys'in buluşacak olması gibi) şeylerin gerçekleşmesini izliyoruz. Bence bunda bir sorun yok. Hatırlatmak isterim ki biz sonunu bilerek Breaking Bad izlemiş bir kuşağız.

Not: Metinde çok nadirde olsa spoiler olabilecek bilgiler var!

Dipsiz teori çukuruna yakından baktığımızda Duvarın içinde olabilecek Buz Ejderleri'nin piyasaya çıkmasından tutun Lord Varys'i denizkızı olarak görsek bile inanın ters köşe olabileceğimiz hiçbir durum kalmadı gibi. Herkes diziden bir takım ters köşeler beklediği için biraz memnuniyetsiz gibi gözükse de kimse tam olarak burun kıvıramıyor. Çünkü biliyoruz ki bir takım akıl alan durumlar gerçekleşecek dizide. Mesela "Daenerys'in kurulunda köstebek var mı?", "Jaime kraliçe katili olacak mı?", "Azor Ahai kim?" gibi soruların cevabını hepimiz az çok bilsek bile gerçekleştiğinde ilk defa duymuş gibi heyecanlanmayacak mıyız?

EDİTÖRÜN NOTU: Her seferinde beklentileri nasıl yükselttiği ve bütün o beklentileri nasıl karşıladığı hayret edilecek bir şey. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Joon-ho Bong ○ **OYUNCULAR:** Seo-Hyun Ahn, Tilda Swinton, Paul Dano, Jake Gyllenhaal ○ **IMDB NOTU:** 7,5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



OKJA

Netflix filmlerini sadece fazladan vaktim varsa, pek bir şey beklemeden izliyorum. Dolayısıyla Okja'yı izlerken kendimi kaybettim. Son derece çetrefilli bir konuyu, harika bir yönetmenlik ve oyunculuk performansıyla bağlayıp sunan, bütçeyi falan hiç dert etmeyen böyle bir film, Netflix standartlarının çok üstünde geldi bana çünkü. Hikâyeye içim ağlayarak izlerken bir yandan da böyle bir film yapsam hayatta Netflix'e vermezdim diye düşündüm itiraf etmeliyim ki.

Gıda endüstrisinin ne kadar çirkinleşebileceği, tüketenler olarak da bizlerin kör taklidi yapmayı ne kadar da rahat şekilde benimsediği hakkında bir film Okja. Halihazırda yaşadığımız GDO (genetiği değiştirilmiş organizmalar) probleminin gidebileceği noktaları anlatan, hayvanları birer canlı değil sadece pastırma olarak gören gözlerimizi utançla aşağı baktıran bir film. İzledikten sonra iyi hissetmeyeceksiniz. İster bir vejetaryen / vegan olun, ister üç öğün et yiyen bir insan; Okja sizi rahatsız edecek. Ama bu kadarcık rahatsızlığı yağmaladığımız bu dünyaya borçluyuz, en azından neye sebep olduğumuzu bilmek görevimiz diye düşünüyorum.

Filmin senaryosu ve yönetimi Snow Piercer'ı da başarıyla yapan Joon ho-Bong'da. ■ **SERPİL**

EDİTÖRÜN NOTU: Dev bir domuz ve küçük bir çocuğun duygusal ilişkisi. Ya da tonlarca lezzetli et ve şarküterilerin. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Christian Torpe ○ **OYUNCULAR:** Alyssa Sutherland, Holly Deveaux, Gus Birney ○ **IMDb PUANI:** 5.5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Spike

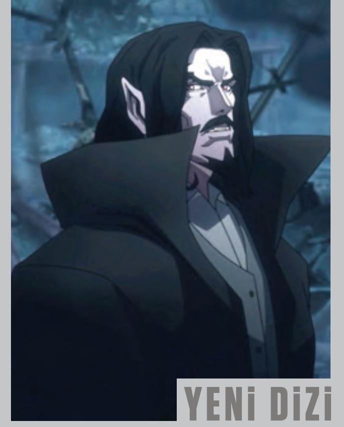
YENİ DİZİ



THE MIST

En başından söyleyeyim, bu bir "sakın izlemeyin, isim sizi kandırmasın" yazısıdır! Stephen King'in kesinlikle en iyi olmayan hikâyelerinden biri olarak yaklaştığım The Mist, Spike tarafından on bölümlük TV dizisi olarak karşımızda. On bölümlük diyorum çünkü projenin 2. sezon onayı almasına imkân vermiyorum. Dizi klasik King dokunuşunu almış. "Sisin içinde bir şey var" diye haykıran insanların kendi öyküleri, tamam. Eee olmazsa olmaz günümüz Amerika'sının sorunlarını da irdeliyor gibi yapmışsınız, bravo. Ama 2017'nin CGI teknolojisini neden görmezden geliyorsunuz? Evet bütçe az farkındayım (oyuncu seçimlerinden ne kadar ucuza kaçılmış olduğu ortada) ama o zaman çekmeyin yahu. Tamam yer yer geriyor, bir şeyler merak ediyor gibi oluyoruz ama zaman sizin için değerli bir kavramsa bu diziden uzak durun derim. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Stephen King'e doyacağımızı sandığımız bu yıl ilk firesini The Mist ile verdi diyebilirim. ★★☆☆☆



YENİ DİZİ

○ **YÖNETMEN:** Adi Shankar, Sam Deats ○ **SESLENDİRENLER:** Richard Armitage, James Callis, Graham McTavish, Emily Swallow ○ **IMDB PUANI:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

CASTLEVANIA

Kimisi en iyi oyun uyarlaması dedi Castlevania için, kimisi de zaman kaybı. Netflix'te şimdilik giriş mahiyetindeki dört bölümden benim anladığımsa burada ciddi bir potansiyel yattığı. Adını bu sayfalarda anmak istemediğim malum oyun firmasının klasikleşmiş serisinden uyarlanan yapım canavar avcısı bir aileden gelme Trevor Belmont'un aşkı için yakarım buraları diyen Kont Dracula'yla olan mücadelesini anlatıyor. Bunu oyunlardaki konu akışına ve tarihsel detaylara gayet sadık kalarak yaptığı için de benden bir artı alıyor en başta. Özellikle seslendirmelerin gayet başarılı olmasında oraya yapılan yatırımın payı büyük, aynı şekilde animasyonlardan da biraz kısılmış. Ha ama görsel dizayn iyi olduğundan fazla bir eksikliğini hissetmiyorsunuz süpersonik animasyonların. Serinin ilk iki bölümü görece sıkıcı geçerken olaylar 3. bölümle birlikte açılıyor. Oyunlardaki karakterlerin nihayet bir araya gelmesiyle esas öykünün uzunca bir girişi olduğunu anlıyorsunuz bu kısmın. Kan vahşet severler de Japon animesi olmayan ama neredeyse olan bu seride aradıklarını bulacaktır. Bol zıplamalı hoplamalı bir aksiyon oyunundan uyarlanmasına ve bu geçmişe gayet de açık göndermelerine rağmen kendi başına ayakta durabilen öykü akışı ve karakterleriyle iyi bir giriş yaptı seri. Daha ne kadar iyi olacağınıysa önümüzdeki yıl gelecek tam sezonda göreceğiz ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Daha etkileyici olacağı belli olan 2. sezon için 4 bölümlük fena olmayan bir giriş. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

YÖNETMEN: Shinkai Makoto SESLENDİRENLER: Kamishiraishi Mone, Kamiki Ryuunosuke IMDb NOTU: 8,5



YOUR NAME.

Gündoğumunda veya Günbatımında İzleyiniz

Sanki hiç hatırlayamadığınız bir rüya gördüğünüz, uyandığınızda bir şeyleri yitirmişsiniz gibi bir tortu kaldığı, bu tortunun sizi gün boyunca bırakmadığı, sürekli bir şeyleri, birilerini arıyor olduğunuz hissini bilir misiniz?

Veya zihnen başka birinin bedeninde olduğunuzu, öyle bir durumda yaşayacağınız şaşkınlığı veya heyecanı hayal ettiniz mi hiç?

Veya hiç aşkın ne derece güçlü olabileceğini sorguladınız mı?

Shinkai Makoto... Daha önceki işlerine aşinaysanız sırf bu akıl sır ermez yönetmenin ismini duymak bile tüylerinizi diken diken etmeye yetecektir. Makoto'nun uzmanı olduğu tek ve yalnızca tek bir tema var: Mesafelerin insan ilişkilerine etkisi. Bu mesafe gerçek anlamda mesafe de olabilir, yaş da olabilir, zaman da olabilir. Bu temayı evirir, çevirir, öyle bir işler ki her bir filminin başından kalktığınızda bilirsiniz ki artık aynı insan değilsinizdir. Ömrü boyunca ağırlığını taşıyacağınız yükler edinmişsinizdir.

Bunun tek bir istisnası var, o da Miyazaki tarzında bir şeyler yapmayı denediği *Children Who Chase Lost Voices*. Yine iyi bir filmdi ama Makoto'nun o filmle beraber asıl iyi yaptığı şeyi fark ettiğini düşünüyorum. Nitekim ondan sonraki *The Garden of Words* muhteşemdi. Ama bir taraftan kendi tarzı ne kadar mükemmel olursa olsun bununla sınırlı kalmak istemedi Makoto. Sonucu ise karşımızda. *Spirited Away*'den beri dünya çapında en çok ses getiren, en çok hasılat yapan anime film *Your Name.* (*Kimi no Na wa.*).

Bu sefer kendi tarzından kopmamış Makoto. Yine daha önce şahit olmadığınız güzellikte bir aşk hikâyesi, göz alıcı bir görsellik ve "mesafelerin" ayrıştırdığı karakterler bekliyor sizi. Ancak kendi formülünün yanı sıra bu kez bir diğer muhteşem yönetmen olan Mamoru Hosada'nın tarzından, özellikle de *Summer Wars* isimli harika filmden ilham almış. Doğrusu *Your Name.*'in övgülerini ne kadar duysam ve filmi ne kadar merak etsem de spoiler almamak için büyük özen gösterdim ve izlediğimde karşıma hiç beklemediğim bir şey çıktı. Çok daha dram ağırlıklı bekliyordum, aslında *Summer Wars* gibi bildiğiniz bayağı eğlenceli bir aile filmiymiş *Your Name*. Bu sırada Miyazaki hayranlığını da bir kenara bırakmamış Makoto, onun eşsiz mistisizminden de esintiler bulacaksınız filmde. *Your Name.*'i formülize etmek istesem şöyle bir şey çıkar sanırım: %70 Shinkai Makoto, %25 Mamoru Hosada, %5 Hayao Miyazaki. İşte bu arkadaşlar, mükemmelliğin formülüdür.

Filmin konusundan, şusundan busundan bahsetmek istemiyorum. Shinkai Makoto'nun belki de Miyazaki'den beri gelmiş en inanılmaz yönetmen olduğunu, *Your Name.*'in boşu boşuna dünya çapında böylesine büyük bir fenomen haline gelmediğini söyleyip filmi izlemeniz için sizi ikna etmiş olacağımı umuyorum sadece.

EDİTÖRÜN NOTU: Her açıdan mükemmelliğin sınırlarını zorlamış Shinkai Makoto. ★★★★★





ANİME AŞK FİLMLERİ



5 CM PER SECOND
Shinkai Makoto'nun 1 saatlik başyapıtı. Hani bazı şeyler gün içinde, otobüste, derste falan aklınıza gelir ve birkaç saniyeliğine hayatınıza ara verip diken diken olan tüylerinizin yerine oturmasını beklersiniz ya...



MILLENNIUM ACTRESS
Kanserden genç yaşta kaybettiğimiz bir diğer dahi yönetmen Satoshi Kon'un benzeri asla yapılamayacak filmi. Birbiri içine geçmiş farklı zaman dilimleri ve âşık olunan karakterin olmadığı, o kadar önemli de olmadığı bambaşka bir aşk filmi.



ORANGE ROAD: I WANT TO RETURN TO THAT DAY
Orange Road serisini izlemediyseniz bir şey ifade etmeyecektir (ve izlememek hatadır) ama izlediyseniz midenize midenize gelecek yumruklara kendinizi hazırlayın.

YÖNETMEN: Vogt Roberts **OYUNCULAR:** Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, Brie Larson **IMDb NOTU:** 6,8



KONG: SKULL ISLAND

Hemen hemen hepimiz ömrünün bir noktasında King Kong ile haşır neşir olmuş, bu dev gorilin en azından bir filmini seyretmişizdir. Hollywood'un huyudur malum, dönem dönem Kong'u sinemada görmek boynumuzun borcu. Son film işin aşk meşk kısmını bir yana bırakıp (oh) mevzuyu daha epik aksiyon sularına götürüyor ve insan karakterlerin çoğunu önemsemediğiniz, esas şovu Kong'un yaptığı bir versiyon koyuyor önümüze. Vietnam Savaşı'nın bitiminde geçen film inceden inceye politik göndermelerle dolu olsa da devasa canavarların dövüşlerine geldiğimizde tüm o alt metinler toz olup uçuyor. Lakin yönetmen Vogt Roberts bir şeyi çok iyi beceriyor ki o da elindeki malzemenin hamurunu çok iyi bilmesi ve oyununu buna göre kurmayı becermesi. Metal Gear Solid öncesi gayet umut veren genç yönetmen Kong'un vahşi ve eğlenceli köklerine bir dönüş yaparak abartıyı kutsayıp güncel teknolojinin fena olmayan bir hayal gücüyle birleşiminden mitik bir Kong güzellemesi yaratmış. Finaldeki ek sahne de canavar filmi tutkunlarının ağzını sulandıracak cinsten. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Film gayet eğlenceli ve insana bu aşırı gelişmiş maymunu neden sevdiğini tekrar hatırlatıyor. ★★★★☆

YÖNETMEN: Danny Boyle **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Ewen Bremner, Jonny Lee Miller **IMDb NOTU:** 7.5

THE LEGO BATMAN MOVIE

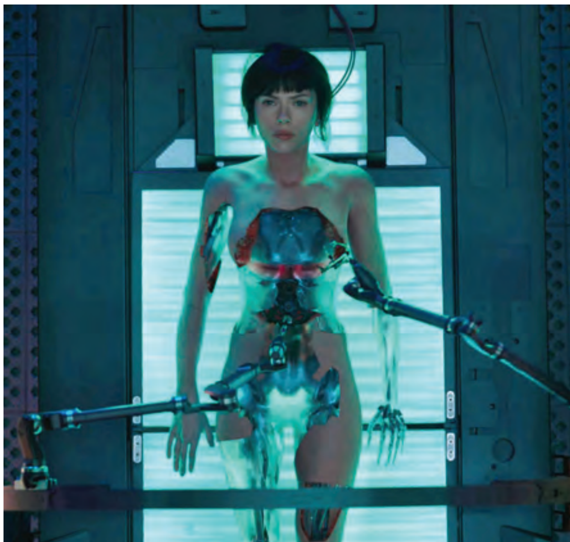
Öncelikle Batman'ı şaklaban ilan eden Lego serileri her izlendiğinde Bob Kane'in mezarında ters döndüğünü hatırlatarak yazıya başlamak istiyorum. *Lego Movie*'yi pek sevmiştim ama Batman'in abartılı ukalalığı ve komiklik unsuru olarak kullanılması beni rahatsız etmiş, *Lego Batman*'i duyurduklarında bir miktar huysuzlanmıştım.

Fakat filmi izlerken ne yalan söyleyeyim pek eğlendim. Belki de Lego'nun anlatım tarzını kabullendim diye. Film özünde sağlam göndermeleri olan, her şeyle dalga geçen (Batman'le bile) bir çıtır çerez olmuş. Karakterlere tam olarak yeni diyemesek bile hafif oynanmış özgün hikâyelerini tekrar görüyoruz (muhtemelen bir Lego DC evreni kuruluyor). Filmin anlatım tarzı, dublaj kadrosu ve animasyon stili oldukça başarılı. Filmin konusuysa kısaca Batman'in klasik aile sorunsalı ve Joker'le arasındaki çarpık ilişki olarak özetlenebilir. Yine de Lego içerikleri iyi hoş ama oyunları gibi filmlerin de kabak tadı vereceğinden adım gibi eminim. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu eğlenceli film Batman adı altında yer almasa da olurmuş. ★★★★☆



YÖNETMEN: Rupert Sanders **OYUNCULAR:** Scarlett Johansson, Takeshi Kitano, Michael Carmen Pitt, Pilou Asbæk, Juliette Binoche **IMDb NOTU:** 6,6



GHOST IN THE SHELL

Uyarlama bekleyen seyircilerin kafası hayli karışıktır. Değişiklikler yaparsınız "orijinaliyle alakası kalmamış" derler, değiştirmeden aktarırsınız "kopyalayıp yapıştırmışlar sadece" derler, yaranmak imkansızdır yani. O yüzden *Ghost In The Shell*'in de bu garip algının kurbanı olduğunu düşünüyorum açıkçası.

Nitekim *GITS* hem 1995 yapımı anime filmi pek çok açıdan birebir aktaran, hem de bazı yeni rotalar deneyen bir film olmuş her iki beklentiyi de tatmin edebilmek adına. Filmin omurgası 95 yapımı animenin üzerine kurulu, hatta anime filmiyle yan yana koyduğunuz zaman birebir aynı olan pek çok sahne var. Ama baş kötümüz farklı mesela. Bir diğer farklılık olarak Kusanagi ablamızın geçmişini ele alıp kökenini açıklama cesaretini bile gösteriyor.

Ne var ki sorun da işte tam burada ortaya çıkıyor. Ne bir anime uyarlaması ne de özgün içerik olarak epik bir film olamamış. Fakat kimse kusura bakmasın kendi başına bir bilimkurgu olarak yaklaştığımız zaman da etkileyici bence. Kusanagi rolü için seçilen Scarlett ablamızı da rolüne çok yakıştırdım ben. 95 yapımı anime film kadar epik olmasa da tarafsız gözle izlendiğinde oldukça sağlam bir görselliğe, sıkı alt metinlere ve iyi oyunculuklara sahip, hoş bir film bence *GITS*. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: O çok eleştirilen kabuğunun altında serinin ruhu yatıyor, ben kefilim. ★★★★☆

EMRE KARAOĞLU

ALT J
RELAXER



İngiliz üçgeni bu yıl da tüm övgüleri toplayacak!

Son dönem yeniden atağa kalkan İngiliz müziğinin popülerlerinden Alt J (ya da kendi tarzıyla yazarsak alt-J), iç huzuru jeneratörü yeni albümünü nihayet yayınladı. Oldukça başarılı ve dev prodüksiyonlu videolarından gözümüzü alamadığımız ekip yılın ilk günlerinden beri arada bir ortaya çıkıp tadımlık parçalar yayınlıyordu. Başarılı üç albümün ardından gelen son stüdyo albümleri Relaxer, kanlı canlı olarak raflardaki (ya da dijital raflardaki) en güzel yeri kaptı bile. Hem ülkemizde hem de dünya çapında hatırı sayılır bir hayran topluluğuna sahip olan Alt J, sevilen ve özlediğimiz tarzlarıyla tekrar karşımıza çıktıkları bu yeni albümleriyle yine inanılmaz bir projeye imza atmışlar.

Çok nadir olsa bile albümü pek yavaş bulan dinleyicilerin olduğunu söyleyeyim öncelikle. Genel yorum ve kendi görüşüm ise bu albümün dinlediğim en iyi albümlerin arasında yer aldığı. Güzel tınılara sahip, birbirinden başarılı sekiz parçadan oluşuyor. Albümde yer alan 3WW, In Cold Blood ve Adeline şarkılarını albüm yayınlanamadan önce şahane klipleri eşliğinde dinleme fırsatı bulmuştuk. Geçtiğimiz günlerdeyse Deadcrush isimli parçayı Relaxer'ın dördüncü videosu olarak göğsümüze bastık. Altında Alt J imzası olan tüm şarkıları akılda kalan melodi ve hayli ilginç yorumlarıyla bu sıralar çoğu insanın oynatma listesinde yer alıyor. Etkisine girmenin kolay, kurtulmanın zor olduğu bu içe işleyen şarkılara çatı olan Relaxer'da daha önceki albümlerinden farklı olarak bir adet de cover bulunuyor.

Aslında kendisine cover demek pek kolay değil. Bu parça The Animals'tan bildiğimiz ama onlarca yoruma ve versiyona sahip olan yolculuk şarkısı House of the Rising Sun. Hemen herkesin bildiği, New Orleans hakkında yazılan şarkı (en eski folk-rock şarkısı olup olmadığı araştırılıyor, New Orleans'ın kuruluşundan bile eski) Alt J'in elinde gelecekten gelen tam teşekküllü bir silaha dönüşüyor. Uzun zamandır dinlediğim en iyi cover şarkı olarak bile adlandırabilirim. Ayrıca albümün en sakin, etkileyici ve farklı sound'larından biri. House of the Rising Sun gibi albümün tüm şarkıları iddialı ama en çok da Deadcrush, Adeline ve Pleader'in kendine has yaşam alanları bulunmakta. Aslında hiçbir şarkı bir diğerinin üzerine basıp medyatik olmuyor, hepsi kendi yağında kavrulup kendi hayalini kurduruyor dinleyiciye.

Relaxer diğer albümlerin yanında daha sakin bir albüm evet ama bu kesinlikle bir eksi puan değil. Genel olarak Alt J'in diğer albümleri gibi kulaklarınızdan içeri sanki sıvı olarak giriyor ve vücudunuzu yavaş yavaş huzur deposu haline getiriyor. O huzur deposu bünyemiz Alt J tarafından ele geçirilmiş bir kozaya dönüşüyor ve bağımlılık tadında bir şeye dönüşüyor bu durum.

EDİTÖRÜN NOTU: İçinde bir tane bile burun kıvırtan parça olmayan albüm, önceki üç kardeşinin yolundan gidiyor ve neredeyse bir ay başka bir şey dinlemeye fırsat vermiyor (on kişiden dokuzunda görülmüştür efendim). ★★★★★



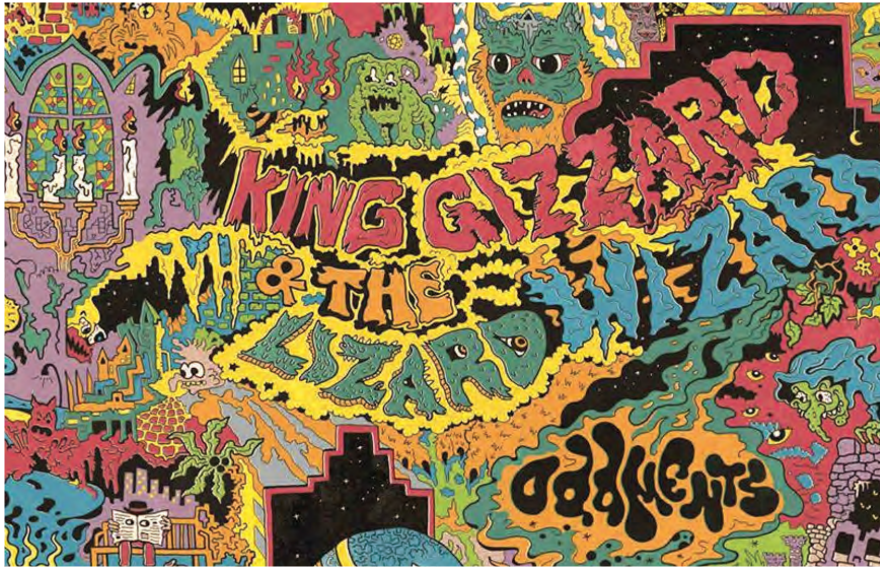
soundtrack

WIPEOUT OMEGA OST



Harika bir yenilemeyle karşımıza gelen Wipeout Omega'nın müzikleri de aynı yenilemeden nasibini almış. PSX dönemindeki orijinal oyunun müziklerinin gece kulüplerinde çalındığını düşünürsek oradan bir şeyler gelmiş mi diye bekleyebilirsiniz ama maalesef 90'lardan kalan yok bu albümde. Lakin Wipeout Legends derlemesi üzerine son dönemin beyin yakan kaç tane elektronik müzisyeni varsa albüme konulmuş ve oyun haricinde de saatlerce loop'a alıp dinlemek isteyeceğiniz 28 parçalık dev bir seçki oluşturulmuş. Kimler yok ki burada; Chemical Brothers, Prodigy, Brodinski, DJ Kentaro ve daha niceleri kulaklarınızı kanatıp beyninizi elektronik ritimlerle ızgara yapmak için toplanmışlar. Hani herhangi bir partiye gidip sadece bu soundtracki açsanız kimsenin itirazı olmayacaktır sabaha kadar çalmasına, o derece başarılı ve bağımlık yapıcı işte müzikler. İşin iyi yanı tüm albümü Spotify'dan dinleyebiliyorsunuz rahatlıkla ve bunun için ayrı bir ücret de ödemek zorunda değilsiniz. Elektronik müzik severler kesinlikle ıskalamasın. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Gelmiş geçmiş en hızlı yarış oyununa da böyle müzikler giderdi zaten. Beyniniz ayak takıp koşmak isteyecek. ★★★★★



KING GIZZARD AND THE LIZARD WIZARD
MURDER OF THE UNIVERSE

İlk stüdyo albümlerini 2012'de yayınlayan Avusturalyalı topluluk hızlı ve başarılı üretimleri sayesinde dünya çapında büyük bir başarıya sahip olmaya başladı. Aslında 60-70'lerde bizim bu topraklarda oldukça fazla yankılanan saykodelik rock'ı sahiplenmiş bir topluluk diyebiliriz kendilerine. İşte bu sessiz sakin ilerleyen, iyi müzik üreten, röportajlarında Türk bayraklı tişörtleriyle poz veren bu koca yürekli ekip KG&TLW yeni albümü Murder of the Universe ile karşımızda. Murder of the Universe özünde üç bölümden oluşan ve birbirinin devamı niteliği taşıyan toplam 21 parçadan oluşuyor. Aslında sadece parçalar değil Flying Microtonal Banana gibi önceki bazı albümleriyle kurulmuş köprüler mevcut. Bu şekilde tek bir evrenin dertleri fantastik bir biçimde anlatılıyor. Önceki albümlerinde olduğu gibi Murder of the Universe'te de sık sık Türk ezgilerine rastlamak elbette mümkün. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Kendisi bence bu yıl çıkmış en başarılı albümlerden biri, tüm şarkıların arasında inanılmaz bir geçiş olduğu için spesifik favori şarkılarımı veremeyeceğim ama özellikle albümün ikinci bölümü esip gürlüyor. ★★★★★



IMAGINE DRAGONS
Evolve

İnanın geri kafalı, "her şeyin eskisi güzeldi" kafasında biri değilim genelde ama müzik konusunda direkt olarak öyleyim. Buna rağmen 2010'ların popüler müziğini 2000'lerden çok daha üst düzey buluyorum. Örneğin Imagine Dragons bir Queen, Led Zeppelin falan değil elbette ama böyle 100 milyonları peşinden sürükleyen, popüler bir rock grubu, veya rock'ımsı grup, her neyse, de yoktu 2000'lerde. İlk albümleri bence efsanedir. İkinci albümleri eh işteydi, bu üçüncü albümleri de aynı şekilde eh işte. Vurmalı çalgı ağırlıklı müzikleri yine insanda duvar yumruklama isteği uyandırıyor, öne çıkarılan ve popülerlik yakalamış Believer ve Thunder gibi şarkılar da gayet tatlı. Grupta her zaman bir 80'ler tadı vardı, bu albümde iyice baskınlaşmış bu tat, güzel olmuş. Öte yandan çalıp bitince "ne ara çaldı, ne ara bitti" tadını alacağınız bir albüm Evolve. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: 80'ler havalı, enerji dolu ama Night Visions vuruculuğu yok. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS

Armut Ağacının Hikâyesi

Vay be Naruto oğlan... Aha şu kadarcıklığını bilirim senin, köyde ona buna sataşır, gidip heykelleri falan boyardın dikkat çekmek için. Hangi ara evlendin de çoluk çocuğa karıştın? Ah mirim, ne kadar da çabuk büyüyorlar (gözün kenarındaki bir damla yaş kameraya doğru parlar o anda).

Büyük savaş sonlanmış, dünyaya barış gelmiştir. Konoha köyü barış ve başta 7. Hokage Naruto olmak üzere çok sayıda yetenekli ninjası sayesinde gelişmiş de gelişmiştir. Naruto'nun işi başından aşkın olduğu için ailesiyle pek ilenemiyor durumda, oğlu Boruto da bu yüzden babasına gıcık gidiyor.

Naruto'nun çocukluğuna benziyor aslında Boruto; iyi niyetli, fazla heyecanlı vs. Yani Naruto serisini sevmeyen biri zaten bunu da izlemeyeceğinden o tanıdık ve sevdik hislerden yürümüş yapımcılar. Ama yeterli ölçüde ayrışıyor da Boruto. Milletin dikkatini çekeyim derdi yok, yalnız değil, Naruto'nun çocukluğu gibi mal da değil, kafa çalışıyor. Keyifli bir başkarakter olmuş.

Naruto sonrası "ve ninja dünyası sonsuza kadar mutlu yaşadı" olsaydı durum şikâyet etmezdim aslında ama o dünyayı ve kurguyu seviyorum da, bu şekilde devam etmesinden de şikâyet etmiyorum yani. Yıllar boyunca sevip bağrımıza bastığımız karakterlerin çocuklarını izliyor olmak bambaşka bir his gerçekten. Şu an için genelde ufak tefek "filler" kafasında hikâyeler gidiyor. Çok bir olayları yok ama gideri var bu hikâyeciklerin de. Bir tek o büyüyüşlerine şahit olduğumuz o eski karakterlerin çoğunun sıkıcı yetişkinler haline geldiklerini görmek canımı sıkıyor zaman zaman.

Bu arada teknik bir açıklama da yapayım: Boruto mangasından uyarlanan bir Boruto filmi vardı, belki izlemişsinizdir. Orada Boruto ve tayfasının chuunin sınavından önceki hallerini görüyorduk. Bu TV serisi o mangadan da filmden de farklı. Öncesini, karakterlerin iyice çocukluklarını anlatıyor. Ha ve tabii söylemeye bile gerek yok ama esas mangaka Masashi Kishimoto'nun olayla neredeyse hiç ilgisi yok. Teknik olarak gayet "filler" yani.

Boruto öyle aşmış süper bir seri falan değil. Ana hikâyeye girdiğinde daha güzelleşecektir ama o zaman bile Naruto'nun yanından geçemeyecek, bu çok bariz. Ama işte dediğim gibi Naruto sevmişseniz bir şans verebilirsiniz; ondan farklı olsa da tanıdık hissettiren, hoş, heyecanlı, eğlenceli bir seri Boruto da.



DRAMATİK BİR ÖLÜM BİZİM GİBİLERE YAKIŞMAZ.

YENİ ANİMELER

Anime Expo vardı bu ay ve doğal olarak onlarca yeni anime duyurusu var. Bu arada bu listeye tuhaf tuhaf animeleri de koyarım normalde ama şu gördüğünüz uzun listenin içindeki neredeyse bütün animeler iyi duruyor: Darling in the Frankxx, Superhuman Samurai Syber Squad Gridman, Promare, Angolmois, Project D, The Rising of The Shield Hero, Devil's Line, Galaga, The Space Between the Sky and Sea, Everyday High School Girl Project, Chio's School Commute, Alice or Alice, Fairy Tale Girls, Angel Slaughter, DamexPrince, Harukana Receive, The Ryuo's Work is Never Done, 22/7, Hakata Pork Bones Ramens, Love is Hard for an Otaku, Glitter Force Doki Doki, Grisaia: Phantom Trigger, How to Keep a Mummy, Takagi-san the Master of Teasing, Kemono Friends (2. sezon), Love Rice (2. sezon), The Disastrous Life of Saiki K. (2. sezon), Chii's Sweet Adventure (2. sezon), Yowamushi Pedal (4. sezon), Lupin III (5. sezon), yeni Konosuba.

Gainax uzun süredir ciddi bir proje yapmıyordu. 2020'de başlayacak, **The Zero Country** isminde bir film üçlemesi duyurdular. Her film Leiji Matsumoto'nun yapıtlarından birini işleyecek. Sırasıyla: Emeraldas, Harlock, Maetel.

Resmi duyuru geldi; **Full Metal Panic**'in yeni sezonu Invisible Victory, 2018 İlkbahar'a ertelendi.

Sailor Moon: Crystal'in 4. sezonu TV serisi şeklinde değil 2 film şeklinde gelecekmiş.

Little Busters'ın yan görsel romanı **Kud Wafter**'in animeleştirilmesi için açılan 250 bin küsür dolarlık kitle fonlaması kampanyası başarıya ulaştı.

2000'lerin sağlam damar-aksiyon serilerinden Basilisk'in 10 yıl sonrasında geçen, **Basilisk: New Chapter** adında yeni bir anime yapılıyor. İlk izlenimim daha hafif bir seri olacağı yönünde ama ilk izlenim bu sadece.

Şu an mangası bitmek üzere olan **Fairy Tail**'in yeni animesi tahminimden daha geç, 2018'de başlayacak. Bleach gibi hiç başlamamasından iyidir tabii.



HOLLYWOOD ONE PIECE'İN DİZİSİNİ YAPIYOR

"Nasıl yani?" dediğinizi duyar gibiyim. One Piece şu dünyada live-action'a en dönüşemeyecek seri değil mi? Her taraf hem abartı hem de tuhaf özel güçlere sahip karakterlerle dolu nihayetinde. Luffy'nin uzuvlarının uzaması mesela komik durur yani bir live-action'da.

Şüpheyle yaklaşmakta fayda var o yüzden ama öte yandan mangaka Oda Eiichiro'ya defalarca live-action adaptasyonu önerisi gelmiş ve Oda-sensei ilk kez birini kabul ediyor. Şartı da "beni 20 yıldır destekleyen takipçileri hayal kırıklığına uğratmayacaksınız".

Yapımcı Marty Adelstein de aslında güven veren birisi. Prison Break ve Teen Wolf dizilerinin (ve gelecek olan Cowboy Bebop dizisinin) arkasındaki kişi. Kendisi One Piece'i ilk başladığından beri takip eden bir hayran. Şu söylediği de çok enteresan: "Bu proje televizyon dizileri tarihinin en büyük prodüksiyon maliyeti rekorunu ele geçirebilir." Yani Game of Thrones'lardan, Marco Polo'lardan, Rome'lardan, Camelot'lardan falan daha fazla para dökülecek diyor dizi için.

"Bakalım" diyorum şimdilik ama az bir şey heyecanlanmadım değil hani.

KISA KISA

2020 Tokyo Olimpiyatları'nda büyük bir manga alayı (fener alayı gibi ama mangalısı) düzenlenmesine dair teklif var.

Hollywood'un **Robotech**'i Transformers gibi uzayacak bir live-action film markasına dönüştürme projesinden daha önce bahsetmiştim. Yönetmen belli oldu, yeni It filmini çeken Andy Muschietti.

Keijo diye bir anime vardı geçen yıl, bir spor animesi. Nasıl bir spor olduğunu tarif etmeyeyim şimdi burada, ayıp. O spor Portekiz'de gerçek oldu, Keijo ligi başladı.

Çok sevilen **Kimi ni Todoke**'nin mangası 1 aylık araya giriyor ve ardından son hikâyesine başlıyor.

Balondan dev bir **Mazinger Z** yapmak için 22 bin dolarlık bir kitle fonlaması kampanyası başlatılması planlanıyor. Balondan. Balon.

Mangaka Hiromu Arakawa, **Fullmetal Alchemist**'in live-action filmine sinemaya gidenlere verilecek yeni, küçük bir FMA mangası çiziyor. Tarla tavuk falan derken o da özlemiştir bence.

Batı'daki en önemli anime yayıncılarından **Crunchyroll** anime stüdyosu NUEJ'le anlaştı ve yeni animelerin yapılmasına destek verecek.

Ultra popüler manga dergisi **Shounen Jump** bu ay 50. yaşını kutladı.

Uzaydan dünyaya güvenli geri dönüş konusunda **Gundam Zeta**'dan ilham alınan "ballute" teknolojisi gerçekte geliştirildi, test edildi, muhtemelen kullanılacak. Arada bilime de katkımız olsun.

Macross, The Legend of Galactic Heroes gibi efsanelere yardımcı stüdyoluk yapmış, onlardan da öte anime dünyasına Mushishi gibi mükemmel bir anime sunmuş olan **Artland** son yıllarda yaşadığı finansal sıkıntılardan ötürü kapandı.

En iyi kişiliğe sahip Gundam başkarakteri oylandı, herkesin yardımına koşan gencimiz **Kira Yamato** (Seed) birinci geldi. Amuro Ray (0079) ve Shiro Amada (The 08th MS Team) onu takip etti.

YAZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

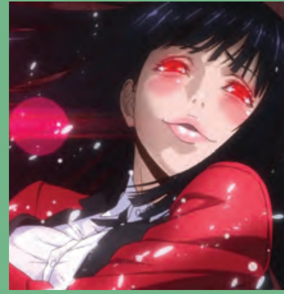
Yeni serilerin son iki sezona nazaran kat kat güzel olduğu, gayet süper bir yaz sezonundayız. Fate ve Katsugeki'yle kılıçlı aksiyonun dibine vuruyor, Ballroom'la dans etme gazına geliyor, Kakegurui'yle değişik kafalara giriyor, Altair'le Türkiye'yi ziyaret ediyoruz. Yeni Hell Girl ve New Game serilerini de unutmayınız.





MADE IN ABYSS

Böyle bıdı bıdı bir görselliği olduğuna aldanmamanız gereken bir seri. Adanın birinde dev bir çukur bulunmuş ve bu çukurdan çıkartılan hazineler nedeniyle etrafında büyük bir kasaba kurulmuştur. Çukurun dibinde ne olduğu da bilinmiyor ve aşağı indikçe tehlikeler artıyor bu arada. Gizemi bol, mistik bir macera.



KAKERUGUI

Çok ilginç, çok çarpık bir anime. Okul dersler bittikten sonra dev bir kumarhaneye dönüşüyor ve öğrencilerin prestijleri, statüleri kumardaki başarılarına bağlı. Hastalıklı ve yamuk yumuk animasyon tarzının ve aynı şekilde hastalıklı ve yamuk yumuk karakterlerin de etkisiyle farklı bir tadı ve gerilimi var.

LOVE AND LIES

Gelecekte bilim çok ilerlemiştir ve DNA testleri sonucunda insanların ideal eşleri belirlenebiliyordur. 16 yaşınıza geldiğinde size devletten bir belge geliyor ve o belgede adı yazan kişiyle evlenmek zorundasınız. Bu şekilde nüfus kontrolü ve insanların mutluluğu garanti altına alınmıştır. Ama elemanımız başka birine âşık. Hoş bir romantik seri.



KATSUGEKI: TOUKEN RANBU

ufotable animesi, yani abartı prodüksiyon ve süper ötesi aksiyon zaten cebimizde. Zamanın akışını bozmaya çalışan yaratıklarla savaşan tipler odaklı farklı zaman dilimlerine yayılan hikâye de o malum mükemmel ufotable animelerindekiler kadar olmasa da son yıllardakilerden daha enteresan. Ama Katsugeki'nin en özel yanı kılıç dövüşleri. Abartı efektli, büyülü vs. dövüşler olmadıklarından izlemesi apayrı, çatır çutur bir aksiyon tadı veriyor.





TSUREZURE CHILDREN

Pek sevimli, pek tatlı bir kısa anime. Bir sürü karakter var ve kızlarla oğlanların yaşadığı 2'şer 3'er dakikalık romantik sahneleri izliyoruz. Sanki güzel bir romantik komedinin sadece en güzel anları kesilip birleştirilmiş gibi.



PRINCESS PRINCIPAL

1800'lerin sonundaki, hafiften Dishonored'ları andıran bir Londra'da geçen bir casusluk animesi. Liseli kızlar, özel güçler falan var ama öyle deyince şirin şebek bir şey gibi gelebilir kulağa. Pek öyle değil, iyi yazılmış, gayet sert olabilen bir senaryoya sahip.

WELCOME TO THE BALLROOM

Animelerin çok alakasız konuları şahane şekilde işleyebildiği malum. Sezonumuzun en çok ses getiren animelerinden birinin bir salon dansı serisi olmasına çok şaşırmıyorum artık o yüzden. Hikâye Hajime no Ippo gibi spor animelerinden çok tanıdık. Ezik karakter salon dansıyla tanışır, oradaki kıza âşık olur, süper yetenekli dansçılar ve bir de rakip vardır... Değişik estetiği ve hikâyeyi iyi işleyişi seriyi özel bir hale getiriyor.





ALTAIR: A RECORD OF BATTLES

Türkiye diye bir ülkede geçmesi, karakterlerin adlarının Mahmut Paşa, İbrahim falan olması, mekânların komple Süleymaniye Camii, Kapalı Çarşı gibi yerlerden esinlenerek tasarlanmış olması gibi şeylerle direkt kapıyor zaten Türk anime izleyicisini. Bunlar dışında da düzgün bir adventure serisi zaten.

FATE/APOCRYPHA

Fate külliyatında saygı duyduğum bazı şeylerin içine etmesinden şikâyet edesim var ama belki başka sefere. Onun dışında kendi içinde değerlendirildiğinde sürüsüyle ilginç karakter sunan, aksiyonu da gümbür gümbür bir seri. Ruler'ın hikâyesini de hep merak etmiştim zaten.





AHO-GIRL

Sezonun en komik animesiyle tanışın. Kısa kısa bölümlerden oluşan Aho-Girl'de dünyanın en geri zekâlı kızının çok bilmiş zeki komşusuyla ve diğer "normal" karakterlerle olan akıl esneten muhabbetlerini izliyoruz.



90'lar TÜRKÇE ROCK

Buraya nostalji yapmaya gelmedik! Günümüzün nağmeli vokallerle dolu, belli standartların dışına nadiren çıkan rock müzik dünyasını seviyor olabilirsiniz, bizler de birçoklarını seviyoruz ama bir şey söyleyelim mi? Rock dediğiniz şey bir taraftan özgürlüktür! İçini nasıl istiyorsan öyle dökmektir! Bir şeyleri tekmelemektir! Ve Türk rock müziği özgürlüğünün zirvesini 90'larda yaşadı! İnanmıyor musunuz? O halde bu sayfalara kulak asınız, aklınız başınızdan alacak şeylerle karşılaşacaksınız.

ŞEBNEM FERAH

Kraliçemiz, Şebnem Ferah'ımız olaya 90'larda giriş yaptı, hem de ne giriş yapmak! Türk rock'ı en kötü zamanlarındayken bile "Ya hiç kimse yoksa Şebnem Ferah var be!" diyebiliyorsak o insanları beyninden vuran Vazgeçtim Dünyadan çıkışı ve tarihimizin en ünlü balatlarından Yağmurlar sayesindedir. Her albümüyle kendini yenileyen Şebnem Ferah bu huyuna daha ikinci albümü Artık Kısa Cümleler Kuruyorum'la başlamıştı hatta. Kadın albümünün yırtıcı sertliğini daha içine kapanık bir sertlik almış, yine inanılmaz bir albüm çıkmıştı ortaya. ■ ÖMER

Mutlaka Dinleyin!
- VAZGEÇTİM DÜNYADAN • AY
- YAĞMURLAR

657

Ülkemizin en az bilinen progressive rock gruplarından olan 657, Ankaralı ve Devlet Opera ve Balesi'nde çalışan memurlardan kuruluydu. Queen benzeri rock operası tadındaki müziklerini sûfi öğelerle süslemeleri bir yana vokal olarak da çok sağlamlardı. Ne yazık ki 2 albüm yapıp dağıldılar ama bu benzersiz müziklerinin unutulduğu anlamına gelmiyor tabii ki. ■ EREN E.

Mutlaka Dinleyin!
- YUNUS'ÇA • DOLUNAY
- YURDUMUN GÜZEL İNSANI



DR. SKULL

Kayıt kaliteleri çok iyi değil maalesef ama adamlar 90'lar Türkiye'sinde bildiğiniz Iron Maiden, Deep Purple falan ayarında müzik yapmış ki hakikaten abartmıyorum. Bu arada hani "90'lar, rahatlık, özgürlük" falan diyorum ya, işin suyunu çıkarmış, ayıptır söylemesi "Sen" diye b*kuna şarkı yapmış adam, kesin dinleyin, kopma garanti (resmi Youtube kanallarında bütün şarkıların yenilenmiş versiyonlarını bulabilirsiniz). ■ ÖMER

Mutlaka Dinleyin!
- METAL ON METAL
- PRINCESS • SEN

ERKİN KORAY

1970'lerin Anadolu Rock tarzı canlı ritmi, 1980'lerin Arabeskinin mahzun kalmış hüznü, hatta 1960'ların çılgın saykodelik (psychedelic) ezgilerinin tamamı Erkin babanın 1990'da yaptığı müzikte, "ustalık" seviyesine ulaştığı dönemde bir araya gelmiş; dinleyeni alıp bizim diyarların hayallerine, karşılıksız aşklarına, samimi umutlarına doğru keyifli, anlamlı bir yolculuğa çıkarmıştır. Erkin Koray'ın uzun soluklu müzik kariyeri boyunca yazıp seslendirdiği bazı klasikleşmiş şarkıların yeni versiyonları 90'larda albümlerde yerini almıştır. ■ NOYAN



Mutlaka Dinleyin!
- FESUPANNALLAH • SEVİNCE
- GÖKTEKİ YILDIZLAR



PENTAGRAM

Babaların en eski albümlerinin yeri başka, daha yeni albümlerinin de yeri başkadır, kimse aksini söyleyemez ama kabul edelim ki Pentagram denince de olay Anatolia'dır! "Türk rock/metal böyle yapılır" diyor albüm resmen. Saçmalamadan kullanılan Türk motifleri, öküzler gibi bir altyapı, her biri hit olabilecek efsane şarkılar... ■ ÖMER

Mutlaka Dinleyin!
- ANATOLIA • GÜNDÜZ GECE
- DARK IS THE SUNLIGHT



ATHENA

Türkiye'nin ilk önemli punk rock / ska grubu olan Athena 90'lı yıllarda da bugünlerde bildiğiniz gibiydi. Kendine has, farklı, uçuk kaçık... Kolay kolay bir kalıba sokamazdınız onları, kalp şeklinde ve çilek kokulu olanlar hariç elbette. Ne ilginçtir ki ilk olarak hardcore thrash tarzı müzikler yapmayı hedeflemişler ama daha sonra tarz değiştirip şöhret basamaklarını atlaya zıplaya tırmanmışlardır. ■ M.İHSAN

Mutlaka Dinleyin!
- SKALONGA • HOLİGAN
- SENDEN, BENDEN, BİZDEN



BULUTSUZLUK ÖZLEMİ

1986'da Nejat Yavaşoğulları önderliğinde hayatına başlayan grup eleştirel müziğin en büyük temsilcilerinden biri oldu ve halen de üretmeye devam ediyorlar. Ülkenin türlü çeşitli sorunlarını ele aldıkları şarkıları 90'ların simgelerinden olmuştu ve özgürlük, barış gibi kavramların yanında politik kirliliğe karşı duruşu en sert gruplardandı Bulutsuzluk Özlemi. Sert tarzıyla Yol albümü Türk rock tarihinin köşe taşlarındandır. ■ **EREN E.**

Muttaka Dinleyin!
- YAŞAMAYA MECBURSUN
- SÖZLERİMİ GERİ ALAMAM
- YİNE DÜŞTÜK YOLLARA



KURBAN

Uzun zamandır albüm yapmasa da hâlâ aktif aslında Kurban. Tarzı biraz değişti zamanla, yine iyi müzik yapıyorlar ama şahsen taş gibi punk esintili hard rock / heavy metal yaptıkları zamanları tercihimdir. 90'ların sonundaki ilk albümü de zaten grubun zirvesidir kanımca. ■ **ÖMER**

Muttaka Dinleyin!
- YALAN • YALAKA
- SORMA



Muttaka Dinleyin!
• KARA SEVDA • GÜL BEBEĞİM • DÖNENCE

BARIŞ MANÇO

"Abimiz", "amcamız" gibi tabirleri kullanmayı pek sevmem ama "abi" kelimesi de Barış Manço'ya öyle bir yakışıyor ki... Barış abimizin Darısı Başınıza albümünde zirve yapan müziği 90'ların geri kalanında o seviyede değildi belki ama o dönemde bile nice şahane şarkısı vardır. Bir de en sevilen şarkılarını yeniden yorumladığı Mançoloji albümü vardır tabii. Şarkıların genelinin orijinalleri daha iyi olsa da bazılarının en güzel versiyonları da bu Mançoloji'lerde. ■ **ÖMER**



KARGO

90'lı yılların pop ağırlıklı piyasasını elektrogitar sesleriyle yarıp geçen ve bir anda herkesin ilgi odağı olan bir gruptu Kargo. Özellikle de Koray Candemir'in parçalara cuk oturan sesi kulaklarımızın pasını silip atmıştı. Yarına Ne Kaldı? adlı albümlerinde bayağı başarılı parçalar olsa da asıl çıkışlarını Sevmek Zor ve Yalnızlık Mevsimi'yle yapmışlardı. Şebnem Ferah'la düet yaptıkları Kalamış Parkı bugün bile akıllardadır hâlâ. Ateş ve Su albümünün ardından çoğu grubun değişmez kaderini paylaştılar ve vokalistin ayrılmasıyla birlikte bir daha eski başarılarını yakalayamadılar maalesef. ■ **M. İHSAN**

Muttaka Dinleyin!
• YÜZLEŞME • YILLAR SONRA • ŞAİRİN ELİNDE



TEOMAN

Ah be Papatya sen az üzmedin bizi. Tüm bir lise hayatımın merkezindeydi Teoman'ın müziği, ne yaşadıysak onda yansımasını bulduk. Ne Ekmek Ne De Su dedik, O'nun her halini sevdik. Özellikle ilk iki albümündeki eksantrik sözleriyle kitleleri etkilemişti Teoman. Sonradan şu oldu, bu oldu, o da yaşlandı ve daha karamsar, aksi bir adama dönüştü. Ama o ilk albümler efsane olmasına yeterliydi. Yeri ayrıdır. ■ **EREN E.**

Muttaka Dinleyin!
- PAPATYA • O
- NE EKMEK NE DE SU

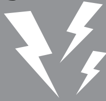


YAVUZ ÇETİN

Türk rock ve blues dünyasının dahi çocuğu, eşi benzeri gelmez gitar virtüözü ve besteci. Böyle bir insan var olmuş olduğu için mutlu mu olsam, bunalımla dolu hayatını çok erken sonlandırdığı için talihe mi sövsem arada kalmış durumdayım. Ah be Yavuz Çetin... ■ **ÖMER**

Muttaka Dinleyin!

- **ERKEĞİN OLMAK İSTİYORUM • GECENİN RENGİ • ÇOK İSTİYORUM**



DİKEN

Ülkemizin Manowar'vari tek grubu olan Diken, 92'de kurulsa da ilk albümleri 1999'da çıkmıştı ve sağlam medya desteğiyle gayet de iyi satmıştı. Taylan Ayık'ın megalomanca ve ayrımcılığa işaret eden, bolca inanç soslu sözleriyle tepki çekseler de günümüzde halen albüm yapan bir grup kendileri ve Heavy Metal alanındaki yerleri ayrıdır. Az dinlememiştim onları ortaokuldayken. ■ **EREN E.**



Muttaka Dinleyin!

- **ATEŞOĞLU • HEDEF BÜYÜK ASLA VAZGEÇME**



THE CLIMB

Dinlendiğinde gayet de yabancı bir grup sanabileceğiniz The Climb 95'te kurulmuş, ilk albümleri 98'de çıkmıştı. Dönemin alternatif sound'una yakın müzikleri pek çok kesimden hayran kazanmalarına sebep olmuş, aynı kalite 2. albüme de yansımıştır. Sonradan dağılan grubun vokali Gökalp şimdi Pentagram frontman'i mesela. ■ **EREN E.**



Muttaka Dinleyin!

- **PERFECTLY NOTHING • LONELINESS • LOST**





ÖZLEM TEKİN

Özlem Tekin kafasına göre bir insan. Canı ister rap yapar, canı ister elektronik yapar, kim ne demiş umurunda olmaz. Ama rock yaptığında da bambaşka güzellikle şeyler çıkıyor ortaya, o da bir gerçek. ■ **ÖMER**

Muttaka Dinleyin!



- **HERKES ŞANSLI DOĞMUYOR • BAHAR • KİME NE?**



WHISKEY

Whisky 1986 yılında Türkiye'nin ilk Türkçe sözlü hard rock albümü olan Babaanne'ye imza atmış, 90'larda da iyi müzik yapmayı sürdürerek kendinden sonrakilere ilham kaynağı olmuştu. Hatta grup o zamanların sıkı TRT denetimlerinden geçmeyi başararak rock müzik kültürünü ülkemizde geniş kitlelere ulaştırmıştı. Hiç dinlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz. ■ **ESER**

Muttaka Dinleyin!

- **YAK BİZİ • BİNNAZ • CUMARTESİ**



MAVİ SAKAL

Kökenleri 80'li yıllara dayansa da en büyük patlamasını 1998'de ortamlara saldığı Kan Kokusu adlı albümüyle yapmıştı bu güzide grup. Yeni vokalistimiz Genç Osman Yavaş o kendine has sesiyle gruba âdeta birkaç seviye birden atlatmış, zirveye taşımıştır. Öyle ki Wembley Stadyumu'nda bile konser vererek göğsümüzü kabartmıştır bu mavi sakallı dostlar. Sonraki yıllarda eski vokalistin geri dönmesi ve Genç Osman'la yolların ayrılmasıyla aynı tadı vermekten çok uzak kaldılar maalesef. Ta ki 2015'te Naklen adlı albümleri çıkana dek... ■ **M.İHSAN**

Muttaka Dinleyin!

- **İKİ YOL • NE KADAR • BAŞLADIM YÜRÜMEYE**





Meddya



HALUK LEVENT

Böyle bir liste yapıp da "Anadolu Rock" trendini yeniden canlandıran adamdan bahsetmemek olmaz. İlk albümüyle Alışamadım (ben bu kente), Yollarda (bulurum seni) gibi parçalarının yanı sıra Kızılcıklar Oldu Mu? türküsünü rock müziğe uyarlayıp dikkatleri üstüne toplamıştı. Sonraki albümlerinde kendi yazdığı parçaların arasına bu tür türkü cover'larını yerleştirerek hem gönüllere hem de tarihe hiç silinmeyecek bir çentik atmıştır. Hâlâ keyifle dinlenesidir. ■ **M. İHSAN**

Muttaka Dinleyin!

- **NERDESİN** • **YETER Kİ**
- **ANLASANA**



KUMDAN KALELER

Tuna Kiremitçi'yi yazar olarak duymuştur birçok okuyucumuz. Bense kendisiyle aynı okulda, üç dönem önce okudum; çok düşünen - okuyan - üreten, yetenekli bir genç olduğunu hatırlarım. İşte Tuna Kiremitçi liderliğinde kurulan Galatasaray Lisesi müzik orkestrası, 1995 - 96 yıllarında Kumdan Kaleler adlı müzik grubuna dönüşmüş, anlamlı ve etkileyici sözleri, yumuşak ezgileriyle kısa sürede dikkatleri üzerine çekmişti. Tek albümleri "Denize Doğru" 90'lar klasikleri arasına adını hüzünlü ama özgün harflerle yazdırmıştır. ■ **NOYAN**

Muttaka Dinleyin!

- **YETER Kİ** • **BU AŞK BURDA BİTER** • **SANA DAİR**



Muttaka Dinleyin!

- **YALNIZ ŞARKI**
- **ŞEHİR** • **BEYAZ**

MOR VE ÖTESİ

Esas popülaritesine 2000'lerde ulaşan alternatif rock tatlı Mor ve Ötesi aslında epeyce eski bir grup. Şehir ve Bırak Zaman Aksın tanınmalarını sağlamıştı sağlamasına ama pek o kadar derin izler de bırakmamıştı müzik piyasasında. Ha sonradan efsane Dünya Yalan Söylüyor'a falan imza atıp büyüyüp serpildiler orası ayrı. ■ **EREN E.**

HAKAN KURŞUN

Zamanında Raks Müzik'teki işinden arta kalan zamanlarda kaydettiği Kaos albümüyle akılları allak bullak eden Hakan Kurşun 80'lerden beri piyasanın çeşitli alanlarında çalışmıştı. Atonal ve kendine has vokalleri caz ve rock arasında gidip gelen müziğiyle halen üreten bir isim bu "değişik" adam. ■ **EREN E.**

Muttaka Dinleyin!

- **BOĞAZIN ÜSTÜNDE**
- **HATIRLA** • **UYANMA VAKTİ GELDİ**

YAŞAR KURT

Yaşar Kurt özel bir isim, 90'ların marş şarkılarından Korku'yu (Anne olarak da bilinir) yapmış, albümleri yasaklanmış ve yıllarca davalarda ömür çürütmüş bir savaşçı. Sade gitarı ve özgün sesiyle dönemin gençlerinin türlü çeşitli depresyonuna ilaç olması bir yana protest duruşunu da hiç kaybetmemiştir. ■ **EREN E.**

Muttaka Dinleyin!

- **HAYDİ ERKEKLER SAVAŞA PT. 1-2**
- **KORKU** • **FIRT EMİN**



KRAMP

Yıllarca İstanbul'da o bar senin bu bar benim çalıp söyleyen daha klasik ama sert bir rock grubuydu Kramp. Enstrümanlarında gayet yetkin isimlerden kurulu grubun vokali Ahmet Karaferya tarz olarak hem Lemmy'i hem de Cem Karaca'yı hatırlatır. 2000'leri göremeyen ağır abiler grubudur. ■ **EREN E.**

Muttaka Dinleyin!

- **HERKES ŞANSLI DOĞMUYOR**
- **BAHAR** • **KİME NE?**



M.F.Ö.

70'lerden beri müzik yapan bu efsane grubun 90'larda tam 4 albümü olsa da Mazeretim Var Asabiyim Ben dışındakiler daha pop ve rap sosluydu (hepimiz Ali Desidero'yu seviyoruz o ayrı). Ama M.V.A.B hem dönemin yükselen rock müzik havasını iyi yakalamış hem de grubun diskografisinde seçkin bir yer edinmişti. Özkan ve Fuat'ın Sakın Gelme'deki vokalleri eşsizdir. ■ EREN E.

Mutlaka Dinleyin!
- MAZERETİM VAR ASABİYİM BEN
- AĞLAMADAN • SAKIN GELME



VEGA

2000'lerde daha büyük kitlelere hitap ettiyse de "tmm, tmm sustuuum" diyen Deniz Özbey'in orijinal vokallerini bir dinleyen bir daha unutmamıştı 90'ların sonunda. İlginç bir gruptur Vega, sert olmayan tarzları ve alternatif dinleyicinin de kolayca aklında kalabilecek hafif melodileriyle böyle tatlı tatlı dinlenirler, keyif verirler. ■ EREN E.

Mutlaka Dinleyin!
- (TAMAM) SUSTUM!
- YALAN • ALIŞAMADIM YOKLUĞUNA



Mutlaka Dinleyin!
- AŞKIN E HALİ
- LAVİNİA • DÜŞLERİME KAL

FERİDUN DÜZAĞAÇ

Aşk ve yalnızlık adamı Feridun Düzağaç kalbini sıkıştırmak isteyen müzikseverler için sürekli harika albümler yapmayı sürdüren müthiş bir müzisyen. Daha yeni albümlerine aşinaysanız 90'lardakilere de göz atmayı ihmal etmeyiniz. ■ ÖMER

Ve Diğerleri

Sibel Tüzün

Sibel Tüzün'ün 1998 tarihli Hayat Buysa Ben Yokum Bu Yolda isimli, çıkardığını muhtemelen kendisinin de unuttuğu harbi sert albümünü bir dinleyin. Şaşırabilirsiniz. ■ EREN E.

Tarkan

Ne alaka demeyin hemen, Biz Nereye şarkısını bir dinleyin önce. ■ ÖMER

Nazan Öncel

İyisiyle kötüsüyle değişik değişik şeyler yaptı zaman içinde Nazan Öncel ancak ne önceki ne de sonraki yaptıklarına benzeyen asi albüm Sokak Kızı oldukça da tutmuş ve sevilmişti. ■ EREN E.

Asım Can Gündüz

Muazzam gitar yeteneğinin yanı sıra deli sahne şovlarıyla da ünlü Asım Can Gündüz maalesef ardında tek bir cover albümü dışında bir albüm bırakmadı. Balatlarla dolu bu Bir Sevgi Eseri albümü ciddi şahanedir ama. ■ ÖMER

Onları da Unutmadık!



• OGÜN SANLISOY • KESMEŞEKER • OBJEKTİF • AF • DÜŞ SOKAĞI SAKİNLERİ • FATİH ERDEMCİ • KİM BUNLAR • DESTAN • MURAT KEKİLLİ • HARDAL • HARAMİLER • ACİL SERVİS • ZUĞAŞİ BEREPE • DUMAN • GRİZU • ÜNLÜ • ÖZTÜRK

NURETTİN TAN

NASA'NIN HARÇLIĞI MARS'A GİTMEYE YETMİYOR!

Kızıl gezegene daha ayak basılmadı ama kim önce gidebilecek kargaşası başladı bile.

Trump her ne kadar uzay araştırmaları için bol keseden laf sallasa da iş elini gerçek mânâda cebe atmaya gelince orada akrep varmış gibi görünüyor. Trump NASA'nın tekrar Ay'a insan yollaması, Mars'a ilk insanlı uçuşun gerçekleşmesi, astronotların hayat boyu sigortalanmasını sağlaması, Ulusal Uzay Konseyi'nin (bilimkurgu filmi gibi oldu) tekrar yapılanması ile ilgili tasarıyı imzalamasına rağmen, NASA'nın son açıklamasına göre ellerine geçen bütçe Mars görevi için yeterli değil.

Yapılan açıklamada NASA'nın bütçesinin hâlihazırda Mars'a insan taşıyacak Orion Uzay Aracı ve Orion'u Dünya'nın atmosferinden çıkartacak SLS roketine yettiği belirtildi. Mars görevine baktığınızda Dünya'dan ayrılmak ve Mars'a kadar gitmek bu zor sürecin en kolay kısmı sayılıyor. Asıl sıkıntılı ve ölümcül derecede tehlikeli olanıysa Mars atmosferine girmek ve başarılı bir inişi sağ salim gerçekleştirebilmek. NASA bu noktada daha atmosferden geçecek ve Mars yüzeyinde hareket edecek cihazları dahi dizayn edebilmiş değil.

O yüzden NASA bu konuda yenilgiyi kabul etmiş ve gözlerini görevi 2018 ile 1019 yıllarında tamamlamak şartıyla daha ufak bir hedef olan Ay'a dikmiş vaziyette. Yeni nesil roketlerle dokuz gün sürecek yolculukta Beyaz Saray iki astronotun gönderilmesini istiyor. Ay için de Orion Uzay Aracını kullanmayı planlayan NASA'ya bu görevin bedeli 3$ milyar olacak. Hükümet tarafından tasarlanan Orion'un yapımını Boeing ve Lockheed Martin üstlenmiş durumda. Hükümetin Ay uçuşunun tarihinin iyice geriye alınması için NASA'yı bolca darladığını da belirtmem gerekli. Kısacası hayaller Mars, hayatlar Ay.

Ama elbette NASA için Mars macerası şimdilik bitmiş görünse de özel sektör için durum hiç de öyle değil. Başta Elon Musk'ın sahibi olduğu SpaceX, Mars hayallerini her geçen gün gerçekleştirmeye bir adım yaklaşırken öbür taraftan Boeing SpaceX'ten önce Mars'a gideceğini iddia ediyor. Tarihler konusunda net konuşmayan Boeing'in aksine Musk daha planlı programlı açıklamalar yapıyor. Hâlihazırda Mars'a gidecek yeni nesil uzay aracı Dragon'u ve roketlerini başarılı şekilde test eden SpaceX, Mars'a 2018 yılında insansız, 2025 yılında da insanlı ilk uçuşlarını gerçekleştirmek için takvimini işaretledi bile.

Ne olursa olsun sadece tek bir özel şirket için Mars'a insan göndermek ve orada kolonileşmek zor bir süreç. Bana sorarsanız birbirleriyle yarışmak yerine SpaceX ve Boeing güçlerini birleştirerek hareket etse insanlık adına daha yararlı bir hamle etmiş olurlar. Her halükarda Mars koskoca ve el değmemiş bir gezegen. Ye ye bitmez, açgözlülük yapmanın bir mânâsı yok. Konu uzay araştırmaları ve yolculuğu olunca insanların bencilce davranmayı bırakıp, insanlık adına el ele tutuşarak uzaya doğru sırtlarında jetpack'ler ile yükselmelerini... Haha anladınız siz onu.

İnsanlığın tamamını ilgilendiren konularda şirketlerle hükümetlerin anlaşıp birlikte çalışması gerektiği ortada.



PLASTİK VS. DÜNYA

Maçın sonu yaklaşırken plastikler 3–0 önde

Sanayi Devrimi sonrası başlayan üretim çılgınlığı artarak devam ediyor. Bu durumun güzel yanları olduğu gibi göz ardı edilemeyecek kadar kötü etkilerinin başında doğaya karşı verilen zarar geliyor. Şimdilerde başa çıkmaya çalıştığımız iklim değişiklikleri, küresel ısınma ve beklenmedik doğal afetlerin başlangıç noktası sayabileceğimiz 1950'li yıllardan 2015 yılına kadar insanoğlu 8,3 milyar ton plastik üretti.

Yapılan araştırma sonucunda çıkarılan istatistiklerin çizdiği tablo oldukça iç karartıcı. Üretilen plastiklerin 6,3 milyar tonu üretim amacını tamamlamış durumda ama bu miktarın yalnızca %9'u geri dönüştürülmüş, %12'siyse yok edilmiş. Kalan %79'luk plastikse doğaya dağılmış durumda ve çevreye zarar veriyor. Üstelik kullanım/üretim trendi bu şekilde devam ederse 2050 yılında 12 milyar ton atık plastiğe sahip olacağız.

Veriler göz önünde bulundurularak plastik yerine reçine, fiber ya da sentezlenmiş çeşitli malzemelerin kullanılmasına yönelik tavsiyeye üreticilerin uyması çevre açısından önemli olsa da üretim ve malzeme maliyetleri göz önünde bulundurularak bunun bir süre daha değişmeyeceğini tahmin edebiliriz. ■ ARES

Plastik atıklar doğaya en fazla zarar veren ve en hızlı artan atık türlerinden biri ve öyle olmaya da devam edecek gibi...





KOSKOCA T-REX BİR USAIN BOLT ETMİYOR

Kovalanırsanız korkmayın, bir bisiklet yeter

Çocukluğumdan bu yana dinozorlara korkuyla karışık bir hayranlık besliyorum. Biriktirilen gazete kuponları sayesinde evin türlü köşesine istiflenmiş ansiklopedilerdeki görselleriyle ilk defa tanıdığım bu iri cüsseli yaratıklarla aramda Jurassic Park: Kayıp Dünya ile birlikte artık tanışıklığın ötesinde belli belirsiz bir samimiyet oluşmuştu. İlk filmde olduğu gibi Kayıp Dünya'da da spot ışıkları hep T-Rex'in üzerindeydi. Su birikintilerini titreten adımları ve elbette cüssesine rağmen avını hızla kovalayışı akıllara iyice kazınmıştı. Ama gelin görün ki yapılan araştırmalar T-Rex'in JP'deki hızlara erişemeyeceğini ortaya koyuyor.

Parkın kurucusu John Hammond'ın ilk filmde "T-rex'i 32 mile sabitledik" benzeri lafını hatırlar mısınız? 1 mil yaklaşık 1,6 km ettiğinden saatte yaklaşık 50 km hızla hareket edebilen bir durumdaydı iri kıyım dostumuz. Özellikle Ian Malcolm'ün Wrangler model cipin (bu araçların saatte 90 mile ulaştığını da ekleyeyim) arkasında yaralı halde olduğu kovalamaca sahnesinde T-rex'in hızı yürek hoplatıyordu. PeerJ ve Nature Ecology & Evolution yayınlarında çıkan iki araştırma T-rex'in saatte en fazla 17 mil hıza (takribi 29 km/s) çıkabileceğini ortaya koyuyor. Eh o dokuz tonluk gövdeyi o bacaklar daha hızlı da taşıyamazdı zaten.

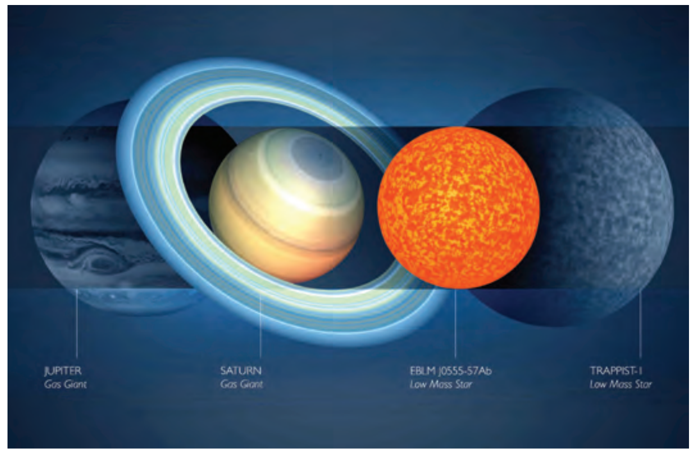
Son olarak diğer canlıların hızı ne durumda onu görelim: Çitalar saatte 60 mil hızla koşarken Jamaikalı atlet Usain Bolt 27 mile kadar çıkabiliyor. Eğer bir gün Bolt'u zaman makinesine koyup dinozorların dünyamızı hâlâ adımlamakta olduğu dönemlere yollarsak kendisini T-rex'ten ziyade raptorlar zorlayacaktır yani. ■ İHSAN A.

EN KÜÇÜK YILDIZ BULUNDU

Öyle şeker ki eve al besle resmen

Ölçülebilen en küçük yıldız, Cambridge Üniversitesi bilim insanları tarafından keşfedildi. Boyut olarak Saturn'e çok yakın olan bu minik yıldızın fizik kuralları içerisinde olabilecek minimum küçüklükte olması keşfi enteresan kılıyor. Hidrojen çekirdeklerinin helyuma dönüşmesini sağlayacak füzyon için gerekli olan kütle sınırındaki EBLM J0555-57Ab, 600 ışık yılı uzaklıkta bulunuyor. Satürn'den biraz daha büyük olmasıyla birlikte yerçekimi kuvveti Dünya'ya göre 300 kat fazla.

Başka bir önemli noktaysa, bu büyüklükteki sönmüş yıldızların, yüzeyinde su bulunabilecek Dünya benzeri gezegenlere sahip sistemlere en yakın aday olması. Kim bilir, belki de aradığımız Dünya dışı canlı hayata biraz daha yaklaştık. ARES



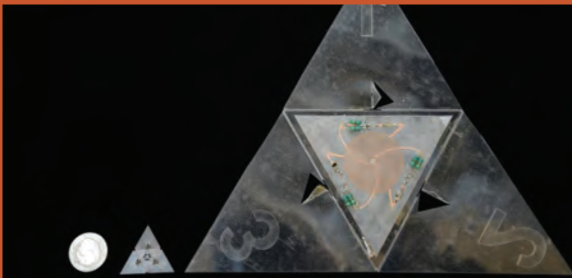


ORİGAMİ ROBOTLARI

Arkadaşlar bugünkü dersimizde kâğıttan robot yapmayı öğreneceğiz

Robotların en büyük problemlerinden biri elektrik ve veri iletimi için kabloların gerekli olmasıdır. Benzer şekilde, bu iletimi sağlayacak ve bilgiyi kullanabilmek için gerekli olan elektronik bileşenlerin çalışması için olmazsa olmaz piller tasarımı etkileyen önemli bir unsurdur.

Harvard Üniversitesi'ndeki araştırma ekibinin geleneksel Japon sanatı origamiden yola çıkarak tasarladığı robotlar devrim niteliğinde. Kıvrılabilen ve katlanabilen yüzeyleri nedeniyle rahatlıkla hareket eden robotların üzerinde görevi gerekli bölgeye akım iletmek olan basit elektronik bileşenler mevcut. Kontrol ve enerjiyse kablosuz elektromanyetik alanlarla sağlanıyor. Daha sonrasını robot kendisi hallederek, tasarlanmış kalıplar dahilinde hareket ediyor. Tasarım ve işlev açısından çok daha yaratıcı robot tasarımlarının önünü açması da origami robotlarını daha da önemli kılıyor. ARES



Belirli kalıplara uymak zorunda olmayan robotlar, yeni işlevler de kazanacaklardır elbette.

KAHVE BAYAĞI SAĞLIKLI BİR ŞEYMİŞ

Hazır ayaktayken ketıla bassana

Kahve güzeldir. Kişisel olarak bu kültürden anlamasam da kahve içmeyi severim. Ancak kahve dediğin sade olacak. Asortik şeyler, süt veya soğuk alternatifler bana göre değil.

Araştırmaya göre, günde bir bardak kahve içen insanların kalp krizi, kanser, diyabet, solunum ve böbrek hastalıklarına bağlı ölüm riskleri azalıyor. Kahve içmeyenlere göre %12 daha az ölüm riski önemli bir oran. Aynı zamanda, kahvenin abartılmaması gerektiği de belirtiliyor. Günde 2-3 bardak kahve içenlerdeyse ölüm riski içmeyenlere göre daha fazla. Anlaşılan o ki günlük hayatınıza dahil edeceğiniz bir bardak kahvenin birkaç yıl hatırı olacaktır (of yalnız ne kadar da sabah kadın programı haberi gibi oldu bu ^_^ - Ö). ARES





AĞ TARAFSIZLIĞI MESELESİ

Filler tepişir, çimler reklâm izler

İHSAN C. ASMAN

Temmuz ayı boyunca Amerika'da kıyametler koptu desek yeridir. Sebebi, ABD başkanı Donald Trump'ın Federal İletişim Komisyonu (FCC) başına getirdiği isim olan Ajit Pai ve 2015'teki ağ tarafsızlığıyla ilgili Obama yönetiminin düzenlediği yasaların değiştirilmeye çalışılması. Değişikliğe karşı büyük bir tepki var (öyle ki FCC'nin konuyu kamuoyunun tartışmasına açmasından kısa bir süre sonra gelen yorum sayısı 10 milyonu aşmıştı) ve tepkiyi gösterenler sadece aktivistler değil; Google, Facebook ve Reddit gibi şirketler de muhalefete dâhil. Şimdi olayın en başına dönelim ve bu arada da ağ tarafsızlığı nedir, niye önemlidir gibi hayati soruların cevabını bulmaya çalışalım.

AĞ TARAFSIZLIĞI NE Kİ?

Obama yönetimi 2015'te, internet kullanımında çok önemli bir yasal değişiklik yaptı. Buna göre internet servis sağlayıcılarının kamusal taşıyıcı (common carriers) olarak nitelenerek, FCC'nin oluşturduğu denetim mekanizmalarıyla denetlenmek suretiyle ağdaki her veriye eşit davranmasını güvenceye alacak yasal tedbirler ortaya kondu. Ağdaki her veriye eşit davranmak ne mi oluyor? Örneklerle gidelim: AKK gibi ülkemizde görülen hız düşürme, işte gene birtakım sitelerin bant genişliğinin daraltılması (bandwidth throttling) yahut direkt sitelerin bloklanması ya da ISS'ler tarafından belirli içeriklerin para karşılığı ön plana çıkarılması (paid prioritization) gibi kamunun hiç de yararına olmayan adımlar ağdaki verilere eşit davranmamanın billurlaştığı durumlar. Obama zamanında ağ tarafsızlığı yasası beş üyeden üçünün oylarıyla kabul edilmişti, iki üyeyse bu düzenlemeyi reddetmişti. O iki üyeden biri de Trump'ın bu yıl FCC'nin başına geçirdiği Ajit Pai. Tartışmaların seyrini onun kimliğinden de izlemek mümkün aslında.

Şöyle ki Ajit Pai, Amerika'nın en büyük telekomünikasyon şirketlerinden olan Verizon'un eski avukatı ve süreç boyunca yasada geriye gidişi "internette özgürlük" gibi sunarken kullandığı argümanlar, genel olarak ISS'lerin resmi ağızlarından dillendirilen argümanlarla aynı. Hatta bir tanesi var ki tam evlere şenlik: "Eğer biz interneti denetlersek, yarın öbür gün otoriter devletlerin başkanlarına 'siz nasıl olur da interneti engellersiniz' deme hakkını nereden bulacağız?". Tüm bunlar bir yana, başkanın Hindistan kökenli oluşunun da tartışmalara meze edilmesi ve haklıyken haksız duruma düşme örneği sayılabilecek onlarca tweet de meselenin bir başka can sıkıcı yanı. Trump destekçilerinden de önemli bölüm yasaya karşıymış bu arada (yoksa Pai'ye "Hindistan'a dön" diye saydıranlar bunlar mı?). Olay tüm yanlarıyla rezalet görünüyor anlayacağınız.

Aslında Amerika'da AKK uygulamasını ortadan kaldıran süreçte Netflix'in kendi çıkarlarının kamu çıkarlarıyla kesişmesinin büyük bir payı olmuştu, dolayısıyla Google, Facebook gibi şirketlerin muhalif desteğini de bu bağlamda değerlendirmek lazım. Ayrıca ülkede yasaya karşı harekete geçmek için büyük bir eylem günü tertiplendiğini ve FCC'nin kamuoyu tartışmalarını 16 Ağustos'a kadar uzattığını da ekleyeyim. Sonuç ne olur bilinmez ama Türkiye'de siyasi müdahalelerle yıpranan ağ tarafsızlığı, Amerika'da da ticari müdahalelerle zayıflatılıyor. ABD'nin internetteki merkeziliğini de hesaba katarsak 2015'ten geriye adım atılması ileride çok büyük tahribatlar yaratabilir. Bakalım, biz de izlemedeyiz.



Her kurban lösemili çocuklara can!

Kurban Bayramı'nda kurbanlarınızı dini usüllerle LÖSEV'de kestirebilir, bağışlarınızla lösemili ve kanserli çocukların hayatını kurtarabilirsiniz.

BANKA
bağış ekranlarından
LÖSEV

ALO LÖSEV
0 532 755 06 60
0 312 447 06 60

İNTERNET
online bağış
losev.org.tr

LÖSEV, kâr amaçsız ve kamu yararına çalışan bir vakıftır. Bağışlarınızın tamamı lösemili ve kanserli çocuklarımız için değerlendirilmektedir.



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2400 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1050 2GB	INTEL İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
543 TL	492 TL	222 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 2400MHZ C16 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERISI 450W 80+
324 TL	172 TL	186 TL
TOPLAM: 1.939 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçen aylardaki i5-6500 temelli orta bütçe sistemimizin fiyatıyla aşağı yukarı aynı fiyat aralığında ama aynı paraya daha fazla performans alıyoruz bu ortanca sistemimizde. Aslında önceki aylardaki bu sisteme ekran kartı olarak RX 580 düşünmüştüm; ancak ethereum madencileri yüzünden kart dünya çapında karaborsaya düştüğü (tüm RX serisi için durum aynı neredeyse) ve ülkemizde stoklarda bulunamadığından (bulunsa da fiyatı epey arttığından) tekrar GTX 1060'a dönmeye karar verdim bu ay. 16 GB DDR4 belleklerimizi de çift kanal 2666 Mhz'ye çekmiş durumdayız. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GEFORCE GTX 1060 AERO ITX 6GB OC	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M GAMING PRO AMD B350
1.493 TL	825 TL	391 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX426C16FR2K2/16 RED HYPERX FURY RED DDR4-2666MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.2V	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
652 TL	227 TL	290 TL
TOPLAM: 3.878 TL		



SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Sabit diskteki tercihlerinizi kendi ihtiyacınıza göre değiştirebileceğinizi ve ekleme / çıkarma yapabileceğinizi de belirteyim.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GEFORCE GTX 1080 TI AERO 11G OC GTX1080Tİ	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E	MSI X99A RAIDER
7.108 TL	2.729 TL	1.015 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB	WESTERN DİGİTAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR CP-9020140- EU HX SERISI HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM
1.533 TL	1.284 TL	1.158 TL
TOPLAM: 16.507 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Bayağı olaylar döndü geçen aylarda. Ethereum madenciliği nedeniyle RX serisi kartlar karaborsaya düştü, stoklarda bulunmuyor, bulunsa da pahalı. Gene değişik alternatifler görmem sebebiyle yüksek bütçede 4 bin liralık bir fiyat artışına gittim; ama 16 binlik fiyat etiketinin yakışacağı bir sistem oluştu (bir önceki fiyat 12 bindi). Masrafı arttıran HDD, SDD ve güç kaynağı gibi ikincil önemdeki bileşenler. Düşen dolar kurunun etkisiniyse düşük bütçede gördük ki bu iyi bir haber sanıyorum. Orta bütçedeyse RX ekran kartlarının istisnai durumu yüzünden Ryzen'le 1060'ı baş göz etme durumunda kaldım. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre ben ekran kartlarında MSI modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**

PIXEL

VS // KONSOL // ORADAYDIM // DOSYA





PERS PRENSİ



Emre S.: Erencim geçen gün Prens'le biraz eski saraylara tırmanalım, tuzakları atlatalım falan dedik, hatta seninle Lara'yı da çağıralım diye düşündük ama hızımıza ayak uyduramazsınız başınıza bir iş gelir diye sizi çağırmaktan vazgeçtik. Ayıp olmadı inşallah?

Eren E.: Emrecim hiç ayıp olmaz olur mu, tabii ki oldu. Hatta Lara aynen şöyle dedi; "Bu ayağında çarık, belinde ibrişli kuşakla milletin evinin, dükkanının üstlerinde dolanan Hint Fakiri kim oluyormuş da beni (ki akrobatik becerilerim cümle alem tarafından bilinir) çağırmıyormuş arkeolojik keşif gezisine? Kaldı ki o prensliği şaibeli arkadaş Babil'in basmakalıp duvarlarında zıp zıp seker iken ben Atlantis keşfediyordum, Himalayalar'a tırmanıyordum, T-Rex kesiyordum pompalıyla. Hıh, ben de onu beş çayına çağırmam madem. Yetişemezmişmişim..." Yani bırak yetişmeyi fark atarım diyor Lara kısaca :)

Emre S.: Sokaktaki dayı standartlarına oranla akrobatik olduğuna ben de hemfikirim Lara'nın, fakat Prens'e oranla da hantalsınız valla, geride kalırsınız gayet. Prens duvarlarda koşarken, duvardan duvara sekme yaparken, kolonların arasında zıplarken Lara ne yapacak peki? Belediyenin yol yapmasını mı bekleyecek? Hadi diyelim bir mucize oldu ve Lara fark attı, Zamanın Kumları bile asil prensimizin elinde yahu. Gerekirse zamanı yavaşlatır, 5 çayımızı içer, sonra geze oynaya gene yetişiriz size. Bize rakip olmanız imkânsız bir kere sizin.

Eren E.: Yahu sizin bir Sands of Time'ınız varsa Lara'nın ecnebi illerinin en ışık görmemiş köşelerinden toparladığı ucu bucağı olmayan güçte antik yadigarları var. Efendim içinde sonsuz yaşam gücünü barındıran Atlas mı istersiniz veya Ra'nın kudretini barındıran asa mı verelim? Ne istersiniz? Hatta soru şöyle olmalı sanki: Lara'nın bin bir gücünün hangisiyle geçilmek istersiniz? Prens duvarlarda taklalar atadursun atı, jetskiyi, jipi ve grapple hook'u alan Lara Üsküdar'ı geçti bile efendim.

Emre S.: Erencim çok ünlü bir



KONSOL
PLUG N' PLAY
» Bir ara direkt televizyona takıp içindeki oyunları oynadığınız konsolcuklar vardı. İnsanoğlunun tembelliği nelere kadir...

SYF. 114



DOSYA
GOTİK OYUNLAR
» Titan boyundan büyük kapıları, üstünde kanlar akan aile tablolarını, gri duvarları özlüyoruz. Ne oldu, neden bitti bu gotik oyunlar furyası ki?

SYF. 116



MEDYA
BATMAN BEYOND
» Hem görsellik hem hikâye anlamında çok farklı bir Batman çizgi dizisi. Batman, Bruce Wayne bile değil, o derece.

SYF. 120



LARA CROFT



deyiş vardır bilirsin "Zamanın karşısında kimse duramaz" diye, işte o sözü değiştiriyor ve üzerine "Prens hariç" diye ekliyorum. Adam zaman nöbetçisi Dahaka'yı bile yendi ya. Sen de gelip büyülü sopayla, okunmuş değnekle Prens'i döveceğiz diyorsun. Yahu öyle bir darbe yesek bile zamanı geriye sarar gene hatamızı düzeltiriz, o da mı yetmedi, zamanı durdurur gölgenizde çay içeriz yani hararetimizi alsın diye. İstediği kadar hata yapma lüksü olan tek karakter Prens, bir de üzerine olabildiğine çevik, dokunabilmeniz için bile 40 fırın ekmek yemeniz lazım. Bunlara da saygınız yoksa unvanımıza saygınız olsun lütfen, koskoca bir Pers Prensi var karşınızda.

Eren E.: Yahu Emre Bey bu değirmenin suyu nereden gelir diye sorarlar adama. Yanlış hatırlamıyorsam bu zamanın kumlarının bile bir limiti vardı ve bittiğinde düz adam gibi kalakalıp Dahaka'ya ekmek arası kokoreç oluyordu Prensciğimiz. Ama Lara hatun öyle mi? Sırf belinde iki adet tabancasıyla Bengal kaplanlarının soyunu tüketmişliği, koskoca üsleri indirmişliği var. Akrobatik becerileriyle en olmayacak yerlerden kaçıp kurtulması da cabası. Ha kraliçe olmuş, prenses olmuş fark etmez Lara'nın zehir gibi çalışan bir beyni ve dinamo gibi kasları var. Şunu da ekleyelim prens henüz bol peştamalı ve püsküllü çarıklarıyla iki tuzağı atlayamazken Lara havada üç salto bir parende atıp dev heykelleri dövüyordu. Prense saygımız olsa da göz var nizam var efendim, Lara'nın meziyetleri her türlü geçer Acem Prensini.

Emre S.: Yahu vur dedik öldürdün resmen Eren. Prens zamanın kumları olmadan da çok iyi bir kılıç ustası, adam çift kılıçla koskoca canavarları tantuni yaptı daha ne yapsın? Lara ablamızı güçlü kadın simgesi olarak biz de takdir ediyoruz ama öldürmeden önce yiğidin hakkını da verelim lütfen.

Eren E.: Prensler ölmez (ya da ölür ortalıklarda görünmediği düşünülürse bir süredir) tabii ki, lakin kadının fendi de erkeği yener nihayetinde. Ha ikisini de daha çok görmek isteriz ortamlarda o ayrı. Çaya bekliyoruz akşam beşte :)

HABERLER

■ Android'e nihayet **Atari Jaguar** emülatörü geliyor. Adı IrataJaguar. Daha çıkmasına biraz var ama.

■ **Icewind Dale II**'nin yenilenmiş versiyonu konusunda bolca umut git-gelleri yaşandı. Sonuncusu gitlerden, projeyi gerçekleştirmeye niyetlenen Beamdog oyunun kaynak kodlarını bulamıyor. Oyun üzerinde çalışmış herkese sormuşlar ama ortalarda yokmuş.

■ Şu **tavana bantlanmış şekilde oyun oynayan eleman** fotoğrafı vardır ya meşhur, olayın ne olduğu çözüldü. Çok dramatik bir şey beklemeyiniz ama: LAN partisindeyken biri "şu tavandaki kirişe birini bantlasak durur" demiş, yapmışlar, sonra da "Ee nasıl oyun oynayacak?" demişler, karşısına da masaları üst üste dizip bilgisayarını koymuşlar, eleman öyle iki saat kalmış. Budur yani.

■ Yüzünde suçiçeği izleri olan bir oyuncu estetik olacakmış, "Madem estetik olacağım, neden **FF8**'in Squall'ına benzemeyeyim?" demiş, sonuç olarak 40 küsür bin dolar harcamış. İzler gitmiş ama Squall'a benzemiş mi? Orasını pek karıştırmayın isterseniz.

■ Windows XP ve Vista'da şimdiye kadar **Blizzard** oyunlarını oynamak mümkündü, 2017 sonu itibariyle mümkün olmayacak.

■ İlk **Doom**'un kapağını ve kapakta poz veren, gayri resmi adı Doomguy olan tipi hatırlarsınız. O pozun mankeni meğer John Romero'nun kendisiymiş. Önce bir modelle denemişler olmamış, sonra kamera karşısına geçip aklındaki pozu bizzat vermiş.



Piksel Günlükleri

Yeni başlayanlar için orijinal Gameboy oyunlarını ayırt etme yöntemleri

Ülkemizde en çok korsan oyunu bulunan konsollardan biri Gameboy şüphesiz. Zira piyasa Çin yapımı çakma kartuşlarla dolu ki bunların sahiplerinin ya da satıcılarının büyük kısmı ellerindeki kartuşların orijinal olmadığını bilmiyor bile.

GB kartuşlarının orijinalliğini test etmenin en etkili yöntemlerinden biri ön etiketinin üzerindeki soğuk damgayı kontrol etmek. Orijinal kartuşların etiketinde dikkatle bakarsanız görülebilecek olan ve genellikle iki haneli soğuk damgalar olur. Bu kartuşun orijinalliğinin önemli bir göstergesidir mesela. Bir diğer yöntemse kartuşun üst tarafında yer alan plastik kabartma ile yazılmış "Nintendo Gameboy" yazısıdır. Korsan dayılar genellikle yazının olduğu bu bölgeyi boş bırakır ya da kocaman harflerle GAME gibi alakasız yazılar koyarlar.

Kartuşların şekli de önemli bir ayırt etme yöntemidir. Keza klasik siyah ekranlı Gameboy'un oyunlarının kartuşlarının şekli Tamagotchi gibi birkaç oyun haricinde standart olarak tek tiptir. O yüzden acayip şekillere ve tasarımlara sahip (ki genelde ne alakaysa kartuşun üst tarafını balon gibi şişmiş yaparlar) kartuşların da korsan olduğuna emin olabilirsiniz. Benzer şekilde firmanın 3-4 tane kendi oyununu içeren toplama paketleri hariç (Konami GB Collection ya da Game & Watch Gallery gibi) içerisinde tonla oyun barından 166-in-1 gibi kartuşlar da net biçimde korsandır.

En bariz ayırt etme yöntemiyse garip etiket tasarımları. Orijinal oyunların etiketlerinin sol tarafında oyunun ID kodu (DMG-X4-USA gibi) ve sağ tarafında da kartuşun takma yönüne dair THIS SIDE OUT gibisinden bir yazı olur, tabii bu yazının dili oyunun bölgesine göre değişir. Korsan kartuşlardaysa Çinli abilerimiz yaratıcılıklarını konuşturur. Etikette oyunla alakasız karakterler bile yer alır, baskı kalitesi düşük, yazı fontları uyumsuz, tasarımlar zevksizlik abidesidir. Hatta etiketi yamuk ya da alanın dışına taşacak şekilde bile yapıştırırlar.

Aslında birkaç detay daha var ama orijinal Gameboy kartuşları ayırt etmek için bu yöntemler şimdilik işinizi fazlasıyla görür. Başka orijinal oyunlarda da görüşmek üzere! ■ EMRE S.



KONSOL

PLUG'N PLAY

Tak çalıştır

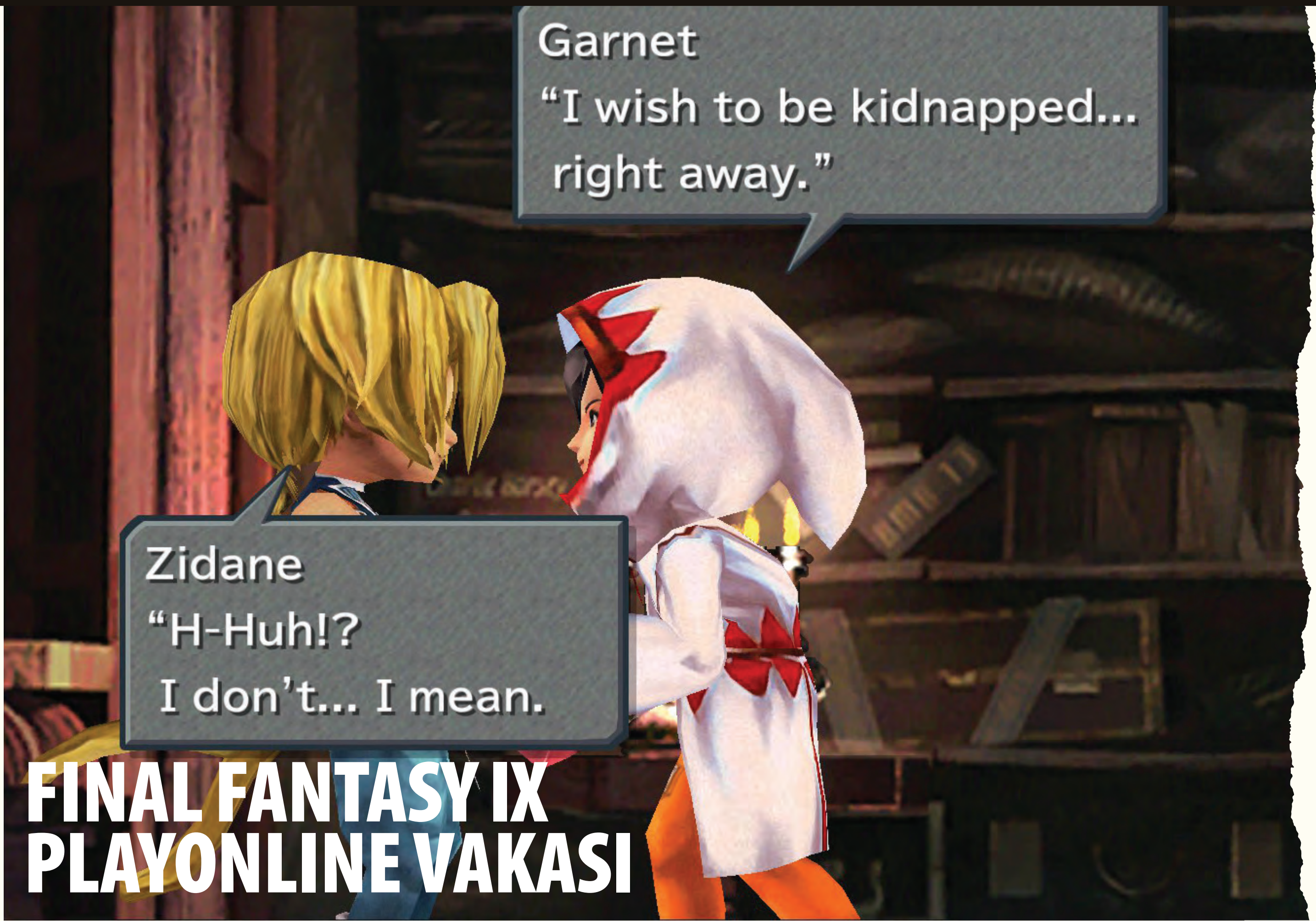
Konsol kullanmanın bilgisayarda oyun oynamaya oranla en büyük artısının herhangi bir kurulum ya da sistem gereksinimi ayarı yapmadan direkt olarak oyunu çalıştırmak olduğunu söyleyebiliriz herhalde. Artık tembelliğimiz seviye mi atlıyor nedir, bu rahatlık 2000'lerde bir adım daha öteye gitti ve piyasaya Plug'n Play adını verdiğimiz konsollar yayılmaya başladı. Ya da Türkçe adıyla 'Tak - Çalıştır'lar.

Bu sistemlerin ilk adımları 80'lerde MSX ve Amiga'larda atılsa da asıl patlamalarını 2000'lerde gerçekleştirdiler. Bu sistemler çoğunlukla tek bir joypad'ten oluşur, direkt TV'ye bağlanır ve sadece içerisinde hazır olarak gelen oyunları oynatabilir. Hatta bazıları elektrik kablosundan bile kurtulmak için pille çalışırlar. Atari 2600 oyunlarını içeren Atari Flashback gibi birkaç oyun içeren örneklerin yanı sıra sadece Mortal Kombat ya da Pac-Man içeren sistemleri örnek verebiliriz. Hatta Dragon Quest serisinin sadece Plug'n Play olarak çıkan bir oyunu bile var Kenshin Dragon Quest diye.

Tabii emülatörlerin yaygınlaşmasıyla bu sistemler yakın dönemde ağırlıklı olarak çocukları hedef almaya başladılar. Lakin ağırlıklı olarak hareket algılayıcılı kamera kullanan bu örneklerin oyun kalitelerinin genellikle feci derecede düşük olduğunu da belirtmek gerekiyor. Önemli bir kısmının NES emülatörüyle lisanssız şekilde 8-bit oyunlar oynattığını da ekleyeyim unutmadan.

Plug'n Play sistemler konsol savaşlarında bir yeri olmasa da aralarında koleksiyoncular da olmak üzere belirli bir zümre için önem teşkil ediyor. Bu işten evine ekmek götüren var yahu! ■ EMRE S.





FINAL FANTASY IX PLAYONLINE VAKASI

Kitabı satın al ama internetten bak

Serinin hayranları iyi bilirler, 90'lar yan oyunları da dâhil olmak üzere her *Final Fantasy*'nin harika olduğu ve gökten *FF* oyunlarının yağmadığı, harika bir dönemdi. Hatta kısaca serinin altın yılları bile diyebiliriz. İşte 2000'e yaklaşıp bu eşsiz dönemin tadını doyasıya çıkarırken Square bir de üzerine duyuru yapıyor ve diyor ki: "*Final Fantasy 9, 10* ve *11* üzerinde aynı anda çalışıyoruz, üç oyun da ard arda çıkacak". Varın o dönem yaşadığımız sevinci siz hayal edin artık. Tabii o kadar geniş bir hayal gücünüz varsa.

Square'in aklından geçen projeyse şu: *FF9* saf hâliyle klasik bir RYO olacak, *FF10* teknolojik nimetlerin yardımıyla yeni sistemler ve klasik oynanış arasında bir köprü kuracak ve *FF11* tamamen online olacak. Keza bu dönemler internetin ve online oyunculuğun istilaya başladığı dönemler. Square de yaygınlaşan internet kullanımını oyunlarına yedirmeye çabalıyor bir yandan.

İşte bu sebeple **PlayOnline** adını verdiği bir internet portalının da temellerini atıyor Square. Kendi RYO oyunları hakkında bilgiler ve tam çözümler içeren (liseliler "tam çözüm" nedir bilmez tabii), oyuncuların birbirleriyle diyaloğa geçebileceği, oyunlar hakkında ürünler alabileceği, hatta online olarak beraber oynayabileceği bir platform bu. Her şey görünürde iyi hoş, zira PS2'nin bal gibi de internet desteği olacak. Peki, PS1'e çıkacak olan *FF9* ne olacak?

Klasik Playstation'ın internet desteği olmadığı halde oyuncuları yeni kurduğu PlayOnline servisine katmak isteyen Square'in aklına tek bir çare geliyor: Strateji rehberlerini internete bağlamak! Nasıl mı? Oyuncular *FF9*'un strateji rehberinin kenarlarında gördüğü kelimeleri PlayOnline'da girdiği zaman oldukça detaylı incelemeler, haritalar, bilgiler ve tam çözümlere ulaşabiliyorlar. Ama o da akıllara şu soruyu getiriyor: İnternette biraz araştırıp bedavaya bulabileceğin bilgiler dururken seni internete yönlendiren bir kitap için neden para veresin ki?

Bu durum kısa süre içerisinde oyuncular arasında yoğun bir tepkiyle karşılandı. Çünkü strateji rehberlerinin asıl amacı oyuncunun istediği zaman açıp bakabileceği bir kaynak olmalarıdır ve sürekli olarak bilgisayar ve konsol arasında gidip gelmek oyuncuları haklı olarak deli ediyordu (telefonda internetin olmadığı yıllardan bahsediyoruz ne de olsa). Ayrıca kitabın internetteki rehbere oranla çok az bilgi içermesi sebebiyle para verip kitabı almanın pek bir önemi de kalmıyordu. Strateji rehberleri o zamanlar RYO yapan firmalar için çok önemli bir gelir kaynağı olmasına rağmen *FF9*'unkinin satışı tam anlamıyla durdu. Gelişmelerin karşısında aynı PlayOnline destekli rehberi *FFX*'te de kullanmayı planlayan Square, apar topar bu kararından da vazgeçti.

Üzerinden yıllar geçmesine rağmen Square'ın "PlayOnline destekli rehber" projesi hâlâ oyun tarihin en saçma ve aptalca kararlarından biri olarak görülür. Nitekim bundan uzun yıllar sonra da PlayOnline'daki verileri içeren tam bir strateji rehberi de tekrar satışa sürüldü Bradygames tarafından *FF9* için. Hatta bir ara FF9'daki kart oyununu da siteye koydular ama kimse ilgi göstermediği için ömrü çok kısa oldu. Ne diyelim, umarız aynı para tuzağına zamanında Ömer de düşmemiştir (biz haritayı kare kare elli kere gezerek bütün ekstraları bulmaya kasanlardanız be dostum! - Ö) **EMRE S.**

BÜYÜK FİRMALARIN SAÇMALIĞI ÇOK BARİZ İŞLER YAPMASINA BİR TÜRLÜ ALIŞAMAYACAĞIZ.

Gotik Oyunlar

Kanlı, şatolu, sürmeli o gotik oyunları özlüyorsanız bilin ki yalnız değilsiniz



HAUNTED CASTLE

Tamamen Dracula miti üzerine kurulu olan *Castlevania* serisinin gotik öğeler içerdiğini söylemeye gerek var mı bilmiyorum. Gerçi bu konuda serinin arcade'e çıkan ilk oyunu olan *Haunted Castle*'ı ayrı bir yere koymak gerekiyor zira bu oyun diğerlerine oranla daha çok kalenin içinde geçtiği gibi müzikleri bile kilise orgunu kullanarak bu temayı kuvvetlendirir nitelikte. Gerçi insafsız ötesi zorluk seviyesi yüzünden *Haunted Castle*'a biraz sinir olduğumu itiraf etmeliyim bir *Castlevania* hayranı olarak. İnanılmaz zorluğu yetmezmiş gibi 3 jetondan fazlasını atarak devam etmenize bile izin vermiyor yahu! ■ **EMRE S.**

KOUDELKA

Gotik denildi mi akla gelen ilk dönemlerden biri Viktorya İngilteresi olduğuna göre 1898 Britanyası'nda geçen bir oyunun da konsepti ne kadar yakaladığı aşikar olsa gerek. Ayrıca bu gotik havayı da benim çok sevdiğim şekilde korkutma amaçlı kullanan bir oyun *Koudelka*. Survival-horror ve RYO karışımı oldukça ilginç bir tarzı var. Her ne kadar çok başarılı olmasa da *Shadow Hearts* serisine de ilham kaynağı olmayı başardı. Benim gözümün nuru SNK'nın ellerinden çıkma nadir bir RYO çalışması olduğunu da ekleyeyim unutmadan. ■ **EMRE S.**

PHANTASMAGORIA

Aslında Pixel Yazıtları için yazmak istediğim bir oyundu bu ama kısmet önce buraya imiş, neyse. Efendim oldukça tartışmalı bir oyun *Phantasmagoria*. Artık çok fazla örneklerini görmediğimiz FMV ve point 'n click maceraların bir hibriti. Oldukça sert vahşet sekansları ve cinsellik sahneleri ile bir hayli gündeme gelmişti zamanında. Bütün bunları destekleyen eski bir malikâne ve büyü mitleri koyun bir de arka plana. Spoiler vermemek adına fazla uzatmak da istemiyorum doğrusu ancak midesi kolayca rahatsız olanların uzak durmasında fayda var. ■ **EMRE S.**



VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Modern bir şehirde geçen bir oyun ne kadar gotik olabilirse o kadar gotik olmayı başarıyordu *Bloodlines*. Solgun yüzler, sürmeli gözler, duvardaki durup dururken ruhunuzu emecekmiş izlenimi yaratan aile tabloları, iç karartıcı gece kulüpleri, ünlü malikâne ve tabii ki bolca kan... Oyunun kendisinden uzun uzadıya bahsetmeyeyim çünkü muhtemelen bu sayfalarda *Bloodlines* övmemizden sıkılmışsınızdır artık. Vampir temasına ilgi duyuyorsanız oynamak zorunda olduğunuz RYO'lardandır diyeyim kısaca ve yetsin. ■ **ÖMER**




CHAOS LEGION


THIEF



UNDYING

CHAOS LEGION

Chaos Legion için gotik *Pokémon* antrenörlüğü demek istiyorum ama döversiniz diye korkuyorum. Keza *Chaos Legion*'da Lovecraft öykülerinden fırlamış gibi duran canavarları kullanarak savaşıyoruz. Yaratıklarla beraber oluşturduğumuz bu ekibe kaos lejyonu deniyor zaten. Yeteneklerini geliştiriyoruz, bizimle omuz omuza savaşıyorlar, tut oğlum deyince tutuyorlar falan (iyice kaşındım). Çok da tutmadı gerçi bu fikir. Yanlış bilmiyorsam da Metacritic'te en düşük notlu Capcom oyunlarından birinin bu olması lazım. ■ **EMRE S.**

BLOODRAYNE

Gotik oyunlardan bahsederken bir aralar sizlere tam sürümünü verme kıyağını geçtiğimiz BloodRayne'den söz etmemek olmaz. *Nocturne*'ün yapımcılarının bu kez modern günlerde geçen ve Rayne adında oldukça seksi bir bacımızı yönettiğimiz oyunu her vampir oyunundan beklenildiği üzere gotik temalarla süslü püslü, kan kırmızısından hallice bir yapımdı. İkincisi de bir o kadar iyiydi hani. Uwe Boll'un çektiği filmleriyse itinayla görmezden geliniz, hatta mümkünse arkanıza bakmadan kaçınız. ■ **M. İHSAN**

THIEF

Usta hırsızımız Garrett'ın son macerası olan *Thief*'te (4) serinin önceki oyunlarının aksine steampunk bir fantastik evrenden ziyade daha gotik bir Şehir karşılamıştı bizleri. Karanlık bir atmosfer, kasvetli bir şehir, daha orta çağımsı mimari ve kıyafetler... Oyun serbestlik kabızı olduğu için serinin hayranları arasında pek tutmadı ama atmosfer ve görsel anlamda gotik yapımların başarılı bir temsilcisiydi diyebiliriz. Neyse ki Garrett'ı siyah ojeli yapmaktan son anda vazgeçmişlerdi. O kadar da gothluk etmesinler canım! ■ **M. İHSAN**

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Legacy Of Kain serisinden çıkan tüm oyunlar dibine kadar gotiktir zaten ama hepsinin atası olan ve Kain'in köken hikâyesini anlatan *Blood Omen*'in yeri her zaman ayrı. İzometrik kamera açısından oynanan oyunda kaleler, köyler, zindanlar ve çan sesleriyle bezeli müzikler o gotik havayı sonuna kadar yansıtıyordu. Düşmanlarımızın kanını emerek canımızı tamamlamak, iskeletlerini bedenlerinden ayırmak gibi sevimli (!) güçlerimiz sayesinde gençliğimizde pek çok kâbusumuzun da malzemesi olmuştu hani. Abandonware konumunda olduğunu belirteyim, indirmek serbest. ■ **M. İHSAN**



CLIVE BARKER'S UNDYING

Viktoryan dönemi mimarisiyle göz alan karanlık bir malikâne, bu malikâneyi mesken edinmiş gizemli bir tarihe sahip aile, hepsinin üstüne de Clive Barker'ın imzasını taşıyan müthiş bir hikâye. Bütün bunları oyunun kendisi kadar gotik bir kazana atıp karıştırdığınızda elinize *Undying* geçiyordu. Bugün hâlâ çeşitli aile tablolarına tedirgin bakışlar atıyorsak sebebi *Undying*'den başkası değildir. Müzikleri, sesleri ("Look! See!"), ortamlarıyla tam bir gotik şölendir kendisi adeta. Kurt adamlardan kaçarken farklı boyutlara düştüğünüz ve Covenant ailesinin gizemini parça parça çözdüğünüz oyun 16. yaşını dolduruyor demezsiniz vallahi; şu an bile başına oturtup seve seve oynatır kendini. ■ **CAN**

BLOODBORNE

Bloodborne'a "*Demon's Souls*'un gotik Avrupa'da geçeni işte" demeyin çünkü Miyazaki Usta kızıyor öyle deyince. Tamamen farklı bir fikri mülk imiş bu, yanlış olmasın. En azından zorluk ve oynanış açısından ciddi benzerlikler içerdiğini kendisi de inkâr edemez ama herhalde. Drakula dönemi Avrupa'sı, Lovecraft havası derken benim için bir tık üstte olduğunu da söylemem lazım. Zaten bütün dosyadaki en yoğun gotik havaya sahip oyunlardan biri budur herhalde. Devamı gelir mi bilinmez ama yeniden doyasıya ölmek için heyecanla bekliyoruz. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ANOTHER CODE R: A JOURNEY INTO LOST MEMORIES *[Wİİ]*

Cing gerçekten de talihsiz bir firma (idi). Adamların yaptığı her oyun iyi olmasına rağmen bu ne yazık ki satış rakamlarına yansımadı ve iflas bayrağını çektiler. İşte Another Code'u da firmanın Hotel Dusk ve Last Window oyunlarının (özellikle de Kyle Hyde karakterinin) hastası olduğum için almıştım aslında. Zira bu da tıpkı onlar gibi bir görsel roman/macera oyunu.

Another Code'da başkarakterimiz Ashley'in annesinin ölümünün ardındaki sır perdesini aydınlatmak için insanlarla konuşuyor, bol bol metin okuyor, ipuçları topluyor ve bulmacalar çözüyoruz. Oyundaki bazı konuşmalara kendimiz de cevap verebiliyoruz ama ufak şeyler haricinde oyun üzerinde pek etkisi olmuyor. Bulmaca kısmına dönersek de oyunda bildiğimiz Nintendo DSi ve Wiimote'a birebir benzeyen iki ekipmanımız var: DAS ve TAS. Bu ekipmanları kullanarak kapı şifrelerini kırıyor, resimler çekiyor, motion kontrollerle (Wiimote'u bir deney tüpü gibi hafifçe sallayıp test yapmak gibi) bulmacaları çözüyoruz.

Oyunun öyküsü ve karakterleri oldukça iyi yazılmış, hele ki kayıp babasını arayan Matthew karakterine resmen bayıldım. Bulmacalar ve müziklerin de başarılı olduğunu belirtmeliyim. Lakin oyunun teknik olarak en başarılı tarafı grafikleri. Cing'in karakalem artwork'lerdeki başarısı zaten malumunuz, bir de bu çizimler Wii'nin gücü sayesinde cel-shaded suluboya grafiklere çevirilince inanılmaz güzel olmuş.

Gelgelelim oyunda seslendirme olmamasını biraz yadırgadım. Bir de oyunun finali biraz zayıf olmuş doğrusu, oyun boyunca çok daha kuvvetli öykü sekansları var çünkü. Sonuç olarak birkaç ufak eksiğin haricinde görsel roman/macera türü için oldukça kaliteli bir oyun olmuş Another Code, özellikle de görsel sanat açısından oldukça başarılı buldum. Görsel roman türü meraklılarına tavsiye ederim. ■ EMRE S.



DS VERSİYONU

Another Code aslında iki oyunluk bir seri ve ilk oyunu DS'e çıktı. Lakin bu oyunu anlayabilmek için ilk oyunu bitirmenize gerek yok. Ben de direkt Wii versiyonunu oynadım zaten.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

CONAN: THE MYSTERIES OF TIME *[NES]*

90'larda ülkemiz sayısız çakma Famiclone kartuşla dolup taşıyordu. Düşünün, kırtasiyesinden en büyük süpermarketine kadar her türlü elektronik mağazası bildiğiniz korsan kartuş satıyor, hatta üzerine fatura kesiyor, çalınmasın diye alarm takıyor falan, öyle acayip bir ortamdı.

İşte böyle bir ortamda elinize her türlü Famicom/NES oyunu geçebiliyor. Bu büyük bir avantaj gibi gözükse de aslında işin şu tarafı da var; "internette inceleme okumak" diye bir şey henüz var olmadığından da elinize geçen oyunun kalitesini oynamadan asla öğrenemiyorsunuz. Bir de benim kuzenimle beraber yaşadığım dramı düşünün: İki çocuk paralarınızı birleştirip bir kartuş alıyorsunuz ve aldığınız oyun Conan.

Conan bir ilerlemeli-aksiyon oyunu. İğrenç grafikler, kulak zarı delen sesler ve çözemediğiniz kontroller eşliğinde canavarları öldürerek ilerlemeye çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz diyorum çünkü Conan aşağı basınca zıplıyor, hatta yukarı basınca da zıplıyor. Saldırmak için iki ayrı butonunuz var ama ikisi de görünüşte farklı olsalar da işe yaramazlık konusunda el sıkışmışlar. Canavarlar ölmek bilmiyor, habire bastığınız zeminden bile doğup akın akın saldırıyorlar ve siz bu öfkeli güruhun hücumu altında kontrolleri çözmeye çalışıyorsunuz. İnanın yürek dayanmaz.

Hırs yapıp turun sonuna vardığınızda da sizi ateş püskürten bir Chimera bekliyor. Fakat kuzenimle ne yaparsak yapalım öldüremiyoruz lanet olasıca yaratığı. Bundan yıllar sonra öğreneceğiz ki aslında aynı yıllarda dünyanın dört bir tarafındaki sayısız çocuk bizimle aynı sinir krizini geçirmiş. Zira canavarı yenmenin o kadar saçma bir yolu var burada anlatarak karakter limitimden çalmak bile istemiyorum.

Birkaç sene önce bu oyunu dünyanın en kötü oyunları listesinde görünce, hatta kendisinin Angry Video Game Nerd'ü delirttiğine şahit olunca oh çektim içimden, resmen layığını bulmuş. Lakin şöyle bir durum var ki oyun aslında Myth: History in the Making isimli bir Commodore 64 oyununun mahvedilmiş bir uyarlamasıymış. E madem leş gibi bir oyun yapacaktınız, ne diye adını değiştirerek Conan ismini kirlettiniz be kardeşim? Ayıptır, günahtır. ■ EMRE S.





FİLM YILDIZI
[MANHUNT (FİNAL)]

İşlediği suçların ardından iğneyle ölüme mahkûm edilen James Earl Cash, idamının infazının ardından gözlerini öteki dünyada açmayı beklerken uyandığında kendini karanlık bir odada yatarken bulur. Nasıl olduğu bilinmeyen bir şekilde de hayattadır. Kafasında yüzlerce soru beliren James nerede olduğunu anlamaya çalışırken odadaki hoparlörden gelen bir ses ilk sorusunu cevaplar:

"Seni biz kurtardık. Bu ikinci hayatını artık bize borçlusun. James Earl Cash öldü, onun yerini bir film yıldızı alacak."

Ses kenarda duran kulaklığı takmasını ve asla çıkarmamasını ister. Zira James'in yeni hayatı bu kulaklıktan alacağı emirlerle şekillenecektir. Lakin bulunduğu binadan çıktığı zaman idamından daha korkunç bir dünya beklemektedir kendisini. Onu öldürmek için her gölgede ve köşe başında bekleyen psikopatlar, katiller, ruh hastaları vardır. Yani James ikinci kez ölmemek için av değil avcı olmak zorundadır.

James'in bütün hayatta kalma mücadelesi saniye saniye kameraya kaydedilir. Üstelik sürekli olarak onunla konuşan ses, ondan her seferinde daha acımasız olmasını emretmektedir. James hayatta kalabilmek için peşinde olanları akla hayale gelebilecek en korkunç yöntemlerle öldürmek zorunda kalır. Kafalarını keser, vücutlarını parçalar, uzuvlarını kopartır. Ne kadar çok vahşet sergilerse o kadar çok takdir görür ve "İnsanlar sana tapacak James!" diye haykırır ses zevk içinde.

Yeterince malzeme ürettikten sonra sesin James'le işi biter ve şehir polisleri bir anda öldürmek için James'in üzerine saldırır. Fakat James bir şekilde ellerinden kurtulmayı başarır ve bu kaçışı esnasında şehirdeki snuff videolarını araştıran bir gazeteciyle tanışır (Snuff film: Kamera karşısında insanların gerçekten öldüğü yasadışı filmler). Gazeteci ünlü yönetmen Lionel Starkweather'in şehrin yozlaşmış polis teşkilatıyla birlikte snuff film işine girdiğini ve kendisinin bu suçu araştırdığını anlatır. James o zaman ne olduğunu anlar; kendisine zorla işlettirilen cinayet ve vahşet videoları snuff videolar olarak kan görmek isteyen zenginlere satılmakta, sesin sahibi yönetmen ve polis şefiyse bu işten milyonlarca dolar kazanmaktadır.

Bu gerçeği öğrenen James, tek çıkışının Starkweather'i öldürmek olduğuna karar verir ve yönetmenin malikânesine gider. Burada kendisini koruyan polisler ve SWAT timlerini brütal şekillerde katleder, hatta yönetmenin bir önceki snuff yıldızı olan Piggsy'le ölümüne bir mücadeleye girer. Piggsy'i de öldürmeyi başaran James, ondan kalan elektrikli testereyi alarak Starkweather'ın en tepedeki odasına girer. James'in kendisini öldürmeye geldiğini gören yönetmenin ağzından şu sözler dökülür:

"Seni aptal herif! SENİ BEN YARATTIM! İnsanlar benim sayemde sana tapıyor. Seni bu durumdan kurtarabilecek tek kişi de gene benim!"

James yönetmenin sözlerine kulak asmaz, elektrikli testereyle karnını deşerek kendi bağırsakları ve pisliği arasında ölmesine sebep olur. Ardında sayısız ceset bırakarak malikâneyi terk ederken de yönetmenin şu sözleri kulaklarında çınlar: ***"SENİ BEN YARATTIM!"*** ■ **EMRE S.**

MEDYA

MÜZİK // ÇİZGİ FİLM // DİZİ // FİLM

BATMAN BEYOND

Önyargı kötü şey. Lise yıllarımda Cine 5'te bu seriyi ilk kez gördüğümde "Bu ne biçim Batman lan?" demiştim kendi kendime. Fakat çok değil, 2-3 bölüm sonra seri beni mıknatıs gibi çekmeye başladı. İnanılmaz ciddi, hatta yetişkinlere yönelik diyebileceğim bir havası vardı çünkü. Hatta hiç unutmam, bir bölümde zengin bir kadının mücevher kolyesi çalınırken soygunculardan biri "merak etme, o parasını tarihteki en eski meslekten kazanıyor zaten" demişti kadın için. Ve ben o an tam anlamıyla dumura uğramıştım.

Batman Beyond, ya da ülkemizdeki adıyla Batman of the Future, genç Terry McGinnis'in Batman'lik görevini artık yaşlanan Bruce Wayne'in elinden devralmasını konu alıyordu. Tabii yepyeni ve tamamen teknolojik, karizmatik bir kostümle. Yetişkin içeriğinin yanı sıra öyküleri de çok iyi yazılmıştı serinin. Aksiyon sahneleri gaz olduğu kadar zekâ gerektiren ince kararlar içeriyordu. Bütün bunların üzerine de cayır cayır rock müzikleri basıyordu ki hâlâ dinlerim serinin albümünü.



Yalnız ve yaşlı Bruce Wayne karakterine de ayrı bir parantez açmak isterim. Sevdiği herkesi kaybetmiş ve bu sebeple tamamen karanlığa gömülmüş, hatta biraz da akli dengesini yitirmiş, inanılmaz bir karakterdi. Yılların verdiği bilgelik ve tecrübeyle Terry'e tıpkı Alfred'in bir zamanlar ona yardım ettiği gibi destek verirdi. Zaten Terry haricinde herkese de huysuz ve ters cevaplar veren, fiziksel olarak güçten düşse de mental olarak zirveye çıkan bir adama dönüşmüştü.

Nostaljik değeri olduğu kadar hâlâ da aynı zevkle izlenebilecek kalitede bir seri Batman Beyond. Ben de bir ara tüm seriyi izlemeyi düşünüyorum zaten. Özellikle Batman hayranları kesinlikle kaçırmamalı. ■ EMRE S.

YAZLIKÇILAR

Düşünün, 13 yıl boyunca her kış aynı kadroyla aynı diziyi çekiyorsunuz ve o da yetmiyor, yazları da gene aynı kadroyla bu sefer başka dizi çekiyorsunuz. Yazlıkçılar'ın özeti bu tam olarak, Bizimkiler kadrosunun başka rollerle Burhaniye'de geçen versiyonu. Ekip bu sayede beraber yaz tatili de yapıyordu herhalde, gerçekten de yediği lokma ayrı gitmeyen, efsane bir oyuncu kadrosundan bahsediyoruz tabii.

Bizimkiler'in kalbimizdeki yeri apayrı olsa da ben şahsen Yazlıkçılar dizisine çok daha fazla gülerdim. Çok daha komik karakterleri vardı çünkü. Medeniyetten nasibini almamış fakat temiz kalpli Almancı Küt Nuri, galaksi üzerindeki en sinsi ve dalavereci damat Bekir, tam bir görmemiş olan Balina ailesi, "karpuuuuzzzz kaaaaan, hey maşallah" diye bikinili kadınlara ölen Karpuzcu, askerlik anıları ve tavırlarıyla insanları komaya sokan Şahin Paşa, beleşçi Rıfat & Meliha, haşin şantöz Yaprak falan derken inanılmaz karakterler soktu hayatımıza. Hele ki toprağı bol olsun, Mehmet Akan üstat burnu havada emekli konsol rolüyle resmen döktürürdü, kendisinin iktidarsız apartman yöneticisi Sabri Bey rolü de efsanedir zaten. Zaman zaman denk geldiğim zaman samimiyetle söylüyorum ki hâlâ gözlerimden yaşlar gelecek kadar gülerim. ■ EMRE S.





RAISE THE RED LANTERN

IMDb'ye girip rastgele ülkelerin en yüksek puanlı filmlerine göz attığım sıralarda rastlamıştım Raise the Red Lantern'a (orijinal adı Da hong deng long gao gao gua). Koskoca Çin'in en yüksek puanlı filmi olmasından mütevellit çok iyi bir şeyle karşılaşacağımı tahmin ediyordum ama bu kadar çarpılacağımı da asla beklemiyordum.

Tek bir konağın içine hayatı sığdırmış film. Dünyanın erkeklere ait olması, kuralları erkeklerin koyması ama dünyayı yönlendirenin kadınlar olması; insanın kabı ne kadar küçük olursa olsun rekabetten ve mücadeleden vazgeçmemesi; otoritenin tebaalarına kendilerini meşgul edecek bu küçük meşgaleleri geleneklerin gücünü kullanarak profesyonelce sunması ve kazanılan küçük başarıların küçük seçim şanslarıyla ve bağımlılık yapıcı hediyelerle ödüllendirilmesi ama asıl kazananın yine otorite olması; bu küçük dünyanın aslında otoritenin çok da umurunda olmaması, aynı şekilde küçük dünyanın merkezinde otorite olsa o insanların da otoriteden ziyade mücadeleyi önemsemesi; küçük insanların daha küçük insanlara üstünlük taslayarak hayatta bir yeri olduğu yanılgısına düşmesi; kısacası hayatı anlamlı kılan anlamsızlıklar hakkında Raise the Red Lantern. Katman katman gidiyor, her izlediğinizde farklı katmanlar keşfediyorsunuz. Ucu bucağı yok, mükemmel bir analiz, mükemmel bir yansıma.

Ve bir de bu dahiyane filmin dünya üzerindeki 7 buçuk milyar insan içinde sadece ve sadece Zhang Yimou'nun başarabileceği akıl almaz bir estetik anlayışıyla ortaya konduğu gerçeği var. **ÖMER**





GRİZU

TUZLA BUZ

Değeri bilinmemiş, unutulmuş sanatçı ve gruplarla dolu Türk rock müziği tarihinin saklı cevherlerinden biridir Grizu. Hard rock ve grunge karışımı bir yapıyla 1997 yılında çıkan Tuzla Buz albümünün de bende özel bir yeri var. Discman'lerin zirve yaptığı, mp3 player'ların piyasaya çıkmaya başladığı 2002 yılında, geçmişten kalan bir kasetle tanıdım kendilerini. Türkçe olarak Mor ve Ötesi, yabancı olarak Ritchie Blackmore's Rainbow dinlediğim günlerdi ve nasıl olduysa bu albümün hastası oldum.

Amatör bütçeyle, Ada Müzik'in stüdyolarını açmasıyla kaydettikleri albümde teknik yetersizlik dikkat çekse de bunu göz ardı etmeyi başarırsanız özgün ve keyifli şarkılar sizi bekliyor. Arkalarında duran yapımcılar olmayınca hak ettikleri popülaritenin onda birine bile ulaşamayan grup, elemanları çokça değişerek iki albüm daha çıkardı ama ilk albümün yeri bir başka...

Bira ve Kahve, Kan ve Para gibi kült parçaların yanına Bütün Bunlar Düş ve Ölüm gibi iki ayrı uçta şarkılar eklenince ortaya farklı hislerin güzel bir müzikal harmanı çıkıyor. Sözler her şarkıda olmasa bile çoğunlukla kaliteli ve derin. Grubun elektro gitar solosu sevdası ise kulakları bayram ettiriyor.

Yıllar geçtikçe Marilyn Manson'a dönüşen solist, yeni ekip arkadaşlarıyla iki albüm daha çıkardı. Bir Kez Yaşarsın ve Gri adlı bu albümler sound olarak hafif evrimler geçirse de grubun temel ruhunu koruyor. Ancak şarkı sözleri biraz daha sığ, daha geyik tarzda. Yine de Tuzla Buz'u severseniz o albümleri de sevmemeniz için bir sebep yok. Size tavsiyem bu saklı cevhere bir şans vermeniz ve kendinizi Tuzla Buz albümünün gençlik isyanı ruhuna teslim etmeniz. **EGE**

Oyungezer

SAYI: 118- 2017/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Yasin İlgün

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Tolga Yiğit, tolga@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Temmuz 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.